CLUB Nintendo

NINTENSIVO DE
POKEMON STADIUM 2

GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE

Conoce a:
Batman GBC
Chaos in Gotham City
Return of the Ninja GBC
Snoopy Tennis GBC
Cannon Fodder GBC
Magi Nation GBC

Tips de:
Scooby Doo N64
Classic Creep Capers

Año 10 No. 6
Precio $18.00 M.N.



GAME BOY ADVANCE


LA PANDILLA
TELMEX



SUMARIO

Aquí está el rombo de mayo

Si te duele el hecho de saber que el Nintendo 64 va de salida... ¡Llama al Dr. Mario 64! En este entretenidísimo juego de Puzzle, deberás colocar las cápsulas de la forma correcta para terminar con tanto virus latoso. Y lo mejor es que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos. Este juego produce adicción. Si presisten las molestias, consulta a tu médico.

Codemasters es una compañía que realmente no ha destacado, sin embargo, su más reciente juego, Cannon Fodder, es un gran título para Game Boy Color, muy original y fácil de entender... como ellos dicen, "la guerra nunca había sido tan divertida". Este título es una mezcla rara entre Rainbow Six de Redstorm y Starcraft de Blizzard. Checa el A Fondo.

Si estás medio enfermo, harto de los murciélagos y te escapaste del Asilo, o eres un anciano de 80 años o un súper villano de Ciudad Gótica. Pero si no eres nada de lo anterior y sólo eres un fanático a morir del Caballero de la Noche, Batman: Chaos in Gotham City para GBC es un título muy recomendable para ti y está basado en la caricatura de nombre Batman & Robin (The Animated Series).

EDITORIAL

Año X #6 Junio 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín

DIRECTOR COMERCIAL
Javier Contreras Urruchúa

DIRECCION EDITORIAL
Gus Rodríguez
José Sierra

EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés

PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez

INVESTIGACION
Gerardo Torres "Arkham", Eduardo Oviedo "Ewawo", Javier Chávez "Conejo", A.R. Panteón, Daniel Stephan "Cheché", Jesús Medina

ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot/Adeleine/Densho

EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Ramón Alberto Garza

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez

VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Eduardo Michelsen

DIRECTOR DE FINANZAS
Gerardo Mora Domínguez

DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa

DIRECTOR DE CIRCULACION INT.
Anastacio Cisneros

DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Roberto Sroka

GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
José R. Villa

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA

GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL
Constanza de Serna

GERENTE COMERCIAL
Johanna Price

Año 10 # 6, Revista mensual, Junio 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. Distribuidor Exclusivo de Nintendo en México y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603.
Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 10/6 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por **Editorial Televisa Colombia, S.A.** Calle 75 # 12-12 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Conmutador: 3492211, Suscripciones: 3492211 ext: 149 y 150, Fax: 3492211 ext: 154 E-mail suscripciones: susctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., **Ecuador:** Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.
CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: Maria Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Lega: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #6
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000



Es difícil de creer, pero ya llegamos a la mitad de este año, un año muy relevante y lleno de cosas gratas y otras no tanto.

El número "2001" será muy importante en la historia de Nintendo. Para empezar, este mes estamos celebrando la llegada del Game Boy Advance a América; sin duda alguna este sistema portátil permanecerá en el mercado muchos años, tal como lo hiciera el Game Boy de 8 bits. Luego, tenemos la triste noticia de que tal vez Tony Hawk Pro Skater 2, que estará a la venta en Agosto, sea el último para la consola más controvertida de la historia de los videojuegos: el Nintendo 64. Y, por supuesto, la salida del Nintendo Game Cube en el mes de septiembre en Japón y en Noviembre aquí, será un suceso innolvidable para nosotros los videojugadores de corazón.

El mes que entra tendremos el reporte impreso más completo de Nintendo en el E3, donde podrás darte cuenta de la gran calidad de videojuegos que nos espera dentro de pocos meses. Pero, bueno, con tantos cambios, novedades y desapariciones de sistemas, muchos lectores nos han hecho saber su preocupación por saber quién será el vencedor en la siguiente generación de la llamada "guerra de consolas".

¿Por qué no nos escribes dándonos tu opinión al respecto? Esperamos tus cartas y correos electrónicos.



DR. MARIO

Muchas felicidades a la mejor revista del mundo. Les mando este mail para decirles (sin ofender) que por favor corrijan su error del Especial de Pokémon 2001, porque en la página 91, donde están las evoluciones por intercambio dicen que con la "King's Rock" evoluciona Scyther a Scizor; pero yo sé que Scyther evoluciona a Scizor con el "Metal Coat" (ya hice evolucionar a mi Scyther).

Jesús David Vázquez A.
Tepeji del Río, Hidalgo

Bueno, pues, aprovechando esta carta, queremos contestarle también a nuestros lectores José Alfredo y Abraham Rodríguez Banda de San Luis Potosí, ya que ellos nos preguntaban qué onda con el Especial y, como ven, salió a la venta a finales del mes de Abril. Y, muchas gracias por tu correción, Jesús, en realidad fue un error de distracción, pero gracias a ti ya está corregido.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, quisiera comentarles muchas cosas pero sólo les voy a hacer una pregunta. ¿Hay algún juego de baile para el N64 y si los hay, cuál es el mejor? ¡Sigan así!

Julio César Medina Cruz (Ice)
Santa Cruz, Bolivia

Seguramente te refieres a un juego tipo Dance Dance Revolution. En realidad, tal como este popular juego de Arcade, sólo puedes encontrar uno para el N64 y es Dance Dance Revolution: Disney's World Dancing Museum. Este juego es bastante divertido y se puede jugar con unos tapetes especiales que también lanzó Konami. El problema es que este título sólo está disponible en Japón y es 99% probable que nunca llegue a América. También está Blues Brothers 2000 de Titus, donde hay una opción de baile... ¡Bueno, tú preguntaste!

♦

Hola amigos de Club Nintendo: Los felicito por todo este tiempo que hemos estado juntos (porque tengo la revista #1 enmarcada en mi cuarto) y por el tiempo que nos falta... Aparte de felicitarlos me gustaría comentarle a nuestro famosísimo (aunque también algo viejito)Dr. Mario: ¿Por qué salen juegos malos? Tal vez esta pregunta se les haga tonta y hasta ofensiva, pero si nos ponemos a analizarla nos encontraremos con que el único responsable es Nintendo. Sí, es Nintendo, o ¿por qué creen que hay tantos juegos con mala movilidad o con malos gráficos? Porque Nintendo nunca termina de enseñar cómo se deben utilizar las herramientas y facilidades de cada sistema. En el NES la calidad de casi la tercera parte de los juegos, aunque eran divertidos, dejaban mucho qué desear en música, control, gráficos, etc... Les "disparo" unas pizzas si publican mi carta, es en serio.

Alfredo Olvera Guevara
México, D.F.

Muchas gracias por tus comentarios. En realidad, no estamos muy de acuerdo contigo, ya que un buen juego es el resultado de la creatividad y el trabajo en equipo del licenciatario. Si una compañía busca sacar muchos juegos para aprovechar una licencia que compró y así obtener muchas ganancias, obviamente se va a ver en aprietos, sobre todo de tiempo, al momento de programar. En cambio, si el juego está hecho con la intención de divertir, dedicándole el tiempo necesario, como Zelda, Metal Gear, Final Fantasy o tanto juego bueno que hay, en conjunto con la creatividad para resolver problemas como los límites de capacidad de la consola, por ejemplo, entonces resultará en un juego exitoso. La responsabilidad de un buen o mal juego es 100% del licenciatario. Gracias por tu carta y por las pizzas (lo que hay que hacer por comida... no, no es cierto... bueno, si es cierto, pero apúrate, que tenemos mucha hambre).

♦

¡¡Hola a todos!! ¿Cómo les va por esos lares? Después de leer su revista por como cinco años, me he decidido por fin a escribirles, ¿La razón? ¡¡Hay muchas!!
Permítanme hacer una carta numerada, aunque las odio:
1) Me da mucho gusto ver que cada vez hay más mujeres como yo que escriben y juegan. Antes, era realmente raro el ver una jugadora, las pocas que yo conocí jugaban nada más porque "Link estaba muy guapo" y "Pikachu y Yoshi son muy tiernos". ¡¡Creo que estamos de acuerdo en que hay más en un juego que eso!!
2) Antes de que se me olviden; Las flores: Muchas felicidades por esta revista tan padre, les deseo muchos años más de éxito.
3) Son uds., con todo el respeto que les tengo, ¡¡unos suertudos del demonio!! ¡¡Van a ir al E3, suertudotes!! ¡¡Que envidia, la verdad!! Y justo a este E3, con el Gamecube y el GBA... qué suerte.
4) Creo que en su especial de Pokémon les faltó darle crédito a un hombre, un escritor muy especial, JRR Tolkien, quien escribió "El Señor de los Anillos"
(Si no lo han leído, ¡¿Qué esperan?!), El Hobbit, etc. Y digo que le deben dar crédito porque es él el que inventó la fantasía moderna como la conocemos, él hizo de los elfos seres bellos, inventó a los Hobbits/Halflings, y si eso no

es suficiente, en sus libros están basados todos los de la saga de "Dragonlance" y hasta las cartas de Magic.
5) Por último, creo que le deberían de dar un cierto "rating" a los juegos... he visto en revistas gringas que los editores usan algo así como "Editor's Choice", lo que significa que está excelente. Si ustedes le ponen una medallita así a los buenos juegos, sabremos que realmente es recomendable.

Laimare N.E.
México, D.F.

1) A nosotros también nos da gusto que no sólo mujeres, sino papás, mamás y hasta abuelitos estén más interesados por este pasatiempo tan entretenido.
2) ¡Muchas gracias por las flores!
3) Bueno, en realidad todos ustedes irán con nosotros, tal vez no físicamente, pero el reporte que prepararemos para Julio será tan bueno que sentirás que estuviste ahí.
4) Tienes razón, en el artículo de Pokémon Trading Card... Gracias, Tolkien, muchas gracias.
5) Lo de las calificaciones y ratings, créenos que ha sido un problema de siempre, ya que, como calificar con números o caritas es muy relativo, preferimos dar nuestra opinión tal cual para que tú decidas, al jugarlo, si estás de acuerdo con nosotros o no y por qué.

♦

Hola amigos, trabajadores y colaboradores de la mejor revista del mundo, La Club Nintendo. Bueno ahora sí al grano. Sólo quiero saber cómo se hace para que el nombre de una persona aparezca en la página de agradecimientos.

Oscar Dario Sarmiento
Cartegena, Colombia

Pues de entrada, nos tienes que escribir, ya sea por e-mail o por correo. Siempre damos prioridad a las cartas que tengan trucos o preguntas muy específicas de cómo paras alguna escena o cosas así. Tomamos en cuenta todas las cartas y, de hecho, si has escrito por correo normal, tarde o temprano, sin importar lo que diga tu carta, (claro, con todos tus datos), aparecerá en esta sección. Los correos electrónicos también los tomamos en cuenta, pero el problema es que llegan muchos con archivos anexos (que no abrimos, por las razones que explicamos en el número pasado), o sin nombre y sin seudónimo, entonces tener un control aquí es más difícil.

♦

¡Hola Club Nintendo, los felicito por su maravillosa revista que cada mes colecciono y coleccionaré por siempre y para siempre. Mi pregunta es: En el juego Perfect Dark, quisiera saber si existe la opción de Cooperative de 3 y 4 jugadores simultáneos. Si existe qué tengo que hacer para jugar esta opción. PD: Espero que por favor publiquen mi carta y SILENT HILL es el mejor juego tipo Survival Horror y que nadie diga lo contrario.

Juan Pablo Disla (JPY)
Santo Domingo, Rep. Dominicana

Gracias por tu felicitación. El modo que mencionas, desafortunadamente sólo es para dos jugadores simultáneos y no existe ningún tipo de código para que más jugadores participen.

♦

En la revista año 8 número 8 mencionaron que Bowser no es un personaje secreto en Super Smash Brothers pero que lo era en otro juego que estaban revisando ¿cuál juego es? También me preguntaba ¿podrían hacer un Dr. Luigi? Por cierto ¿Podrían matar a Wario y aparentar que fue un accidente? Ya que trata muy mal a sus admiradores. Saudos a Mario Mesa , Reynaldo Orozco y Alvar Arcos.

Carlos Ortiz López

En esa ocasión nos referíamos al juego de Mario Golf para N64, donde Bowser es un personaje oculto. No habíamos pensado en un Dr. Luigi, pero estudiaremos la idea. Y de Wario, bueno, ya no lo hemos visto por aquí últimamente... ¿le habrá pasado algo?

♦

Hola, escribo este e-mail para hacerles dos preguntas. La primera es que cuando leí la revista de Mayo año 10 #5, vi en los Tips de Mega Man Xtreme algo que me llamó la atención. Cuando ya tiene toda su armadura, le dan dos técnicas nuevas que se llaman Shoryuken y Hadoken, mismas que tienen Ryu y Ken en Street Fighter. Ya sé que son de la misma compañía pero deben de tener su originalidad, ¿A qué se debió esto?. Segundo ¿cómo se va a llamar el juego que van a sacar de Zelda para el GBA?. Un saludo a María del Amor González Almeida.

José Eduardo Santos Contreras
Alvarado, Veracruz

Lo que pasa es que, hace ya mucho tiempo, en los juegos Mega Man X y X2, Capcom hizo una especie e homenaje a Ryu y Ken, dándole a Mega Man los poderes de estos peleadores (el Hadoken en el X y el Shoryuken en el X2). Ahora, con Mega Man Xtreme, el homenaje fue más bien para los juegos de SNES, no tanto para los peleadores. Del título de Zelda para el GBA aún no hay noticias, pero seguro que sí será lanzado. Por cierto, el nuevo título de GBC, The Legend of Zelda: Oracle of Seasons/Ages, tiene unas escenas secretas que sólo podrás accesar en el Game Boy Advance.


Mega Man X / SNES

En Mega Man X de SNES, Mega Man podía ejecutar el Hadoken.

♦

Si quieres enviarnos cualquier tipo de comida rápida, puedes hacerlo a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

Nuestro correo electrónico es:
clubnin@nintendo.com.mx

Visita:
www.nintendo.com.mx


¡LA PELÍCULA MÁS DIVERTIDA DEL AÑO!
POLLITOS EN FUGA
POLLITOS EN FUGA
DE LOS CREADORES DE WALLACE Y GROMIT
¡AHORA A LA VENTA
EN VIDEO Y DVD !
CÓMPRALA A PARTIR DEL 15 DE JUNIO
DISPONIBLE EN TIENDAS DE AUTOSERVICIO, DEPARTAMENTALES Y VIDEOCLUBES.
DREAMWORKS
HOME ENTERTAINMENT
TM & © 2001 DreamWorks L.L.C. Aardman Chicken Run Limited and Pathe Image. Todos los Derechos Reservados.



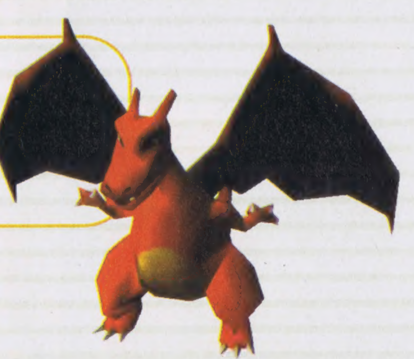


Continuamos con los tips que comenzamos en el número anterior. En esta ocasión, te vamos a dar una guía para que puedas vencer con menos dificultad en todas las copas contra el CPU, utilizando Pokémon Rentados (si tienes los tuyos, puedes usar a los mismos que indicamos en esta guía, pero obviamente los resultados que obtendrás serán mejores). ¿Listo? Vamos a empezar.

Rentas Recomendadas

Las Batallas Pokémon son siempre impredecibles (y eso es lo que las hace divertidas), pues siempre hay una posibilidad de que el Pokémon que parezca perfecto para asegurar la victoria, falle. Considerando cuidadosamente factores importantes como movimientos, tipos y porcentajes, además de probarlos batalla tras batalla, hemos creado esta guía con recomendaciones para rentar a los Pokémon, eligiendo a los que nosotros creemos que te darán la victoria siempre. Stadium 2 es definitivamente más difícil si juegas usando Pokémon Rentados, así que si te gustan los retos, intenta crear un equipo rentado, usar nuestras sugerencias o intentar con un equipo propio. Los Pokémon Rentados que sugerimos para cada batalla están basados en varias horas de juego, donde encontramos a los que mejor funcionaron para nosotros. No podemos garantizarte la victoria con los Pokémon que te recomendamos, peor definitivamente te encaminarán al triunfo.

En estos tips que te damos, sólo vamos a incluir tips para que puedas pasar la Little Cup y la Poké Cup, pero no te preocupes, ya que en el siguiente número te vamos a dar tips para que termines la Prime Cup y el Gym Leader Castle del Round 1.



ROUND 1

Little Cup

La Little Cup está abierta sólo para los Pokémon de nivel 5 ó menores, pero no dejes que esto te dé un falso sentido de seguridad, ya que, a pesar de que los Pokémon de este nivel no tienen un alto HP o un status impresionante, necesitarás tener una estrategia casi perfecta para ganar.

Equipo Rentado

Nuestro equipo rentado es el mejor ya que los integrantes pueden manejar a cualquier oponente gracias a la variedad de ataques específicos que tienen. El Psychic de Abra será invaluable y la "dureza" natural de Phanpy te dará una buena ventaja.


Spearow

Mankey


Chinchow


Phanpy


Charmander


Abra

Batalla 1
Youngster Bernie

Chinchou **Abra** **Spearow**

					
Togepiny	Omaniny	Kerniny	Sluginy	Squirtiny	Mankiny
Abra (Psychic)	Chinchou (Spark)	Spearow (Drill Peak)	Chinchou (Water Gun)	Chinchou (Spark)	Abra (Psychic)

Batalla 2
Picnicker Stacy



Mankey **Chinchou** **Abra**

					
Igglybask	Snubask	Meowbask	Geybask	Tatabask	Teddibask
Mankey (Cross Chop)	Mankey (Cross Chop)	Mankey (Cross Chop)	Chinchou (Spark)	Mankey (Cross Chop)	Mankey (Cross Chop)

Batalla 3
Camper Grant



Spearow **Phanpy** **Chinchou**

					
Chikotent	Tototent	Cyndatent	Digtent	Chintent	Bellstent
Spearow (Drill Peak)	Chinchou (Spark)	Phanpy (Earthquake)	Spearow (Drill Peak)	Phanpy (Earthquake)	Spearow (Drill Peak)

Batalla 4
Pokéfan Janet

Abra **Spearow** **Chinchou**

					
Tyrogan	Paran	Geodan	Spindaran	Zuban	Shrewan
Abra (Psychic)	Spearow (Drill Peak)	Abra (Psychic)	Abra (Psychic)	Abra (Psychic)	Chinchou (Water Gun)

Batalla 5
Schoolboy Clark

Phanpy **Charmander** **Abra**

					
Mareling	Ekaling	Natuling	Growling	Smoochling	Larvilling
Phanpy (Earthquake)	Phanpy (Earthquake)	Charmander (Flamethrower)	Phanpy (Earthquake)	Charmander (Flamethrower)	Phanpy (Earthquake)

Batalla 6
Swimmer Cora

Abra | **Mankey** | **Spearow**


Cleffaps
Mankey (Cross Chop)


Tiniaps
Abra (Psychic)


Hoothaps
Abra (Psychic)


Oddaps
Spearow (Drill Peck)


Woopaps
Spearow (Drill Peck)


Kabuaps
Mankey (Cross Chop)

Batalla 7
Teacher Tina

Phanpy | **Mankey** | **Phanpy**


Eleked
Phanpy (Earthquake)


Sented
Mankey (Cross Chop)


Vulped
Phanpy (Earthquake)


Eeveed
Mankey (Cross Chop)

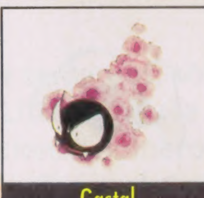

Scythed
Charmander (Flamethrower)


Swined
Charmander (Flamethrower)

Batalla 8
Pokéfan Rex

Phanpy | **Mankey** | **Chinchou**


Pichal
Phanpy (Earthquake)


Gastal
Phanpy (Earthquake)


Magbal
Phanpy (Earthquake)


Chanseal
Mankey (Cross Chop)


Wagal
Chinchou (Spark)


Abral
Phanpy (Earthquake)



Poké Cup

Prepara las Pokébolas, porque esta copa sí está difícil, ya que cuenta con cuatro niveles de entrenadores y cada uno va incrementado su dificultad. Lo bueno es que, como esta copa está abierta a 246 Pokémon (casi todos) de niveles 50-55, significa que podrás construir un equipo variado y poderoso.

Poké Cup Poké Ball
Equipo Rentado

Este equipo tiene un poco de todo y te ayudará a salir de cualquier dificultad. Aquí, muchos de tus oponentes se concentrarán en un sólo tipo de Pokémon, así que, con esta combinación podrás terminar con todos casi sin problemas.


Parasect


Kadabra


Kingdra

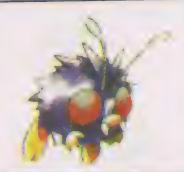

Skarmory


Graveler


Hitmonchan

Batalla 1
Bug Catcher Nelson

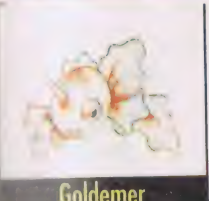
Kadabra **Graveler** **Skarmory**

					
Ledby	Spinaray	Caterpy	Weedly	Yamy	Venonaty
Kadabra (Thunderpunch)	Kadabra (Psychic)	Kadabra (Psychic)	Kadabra (Psychic)	Kadabra (Thunderpunch)	Kadabra (Psychic)

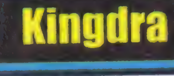
Batalla 2
Swimmer Bruce



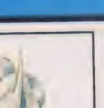
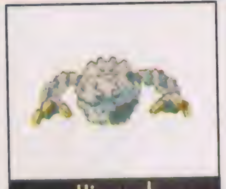
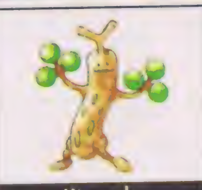
Parasect **Kingdra** **Kadabra**

					
Goldemer	Seelme	Yumer	Shelldmer	Remormer	Whirlmer
Parasect (Giga Drain)	Parasect (Giga Drain)	Parasect (Giga Drain)	Parasect (Giga Drain)	Parasect (Giga Drain)	Parasect (Giga Drain)

Batalla 3
Hiker Chester

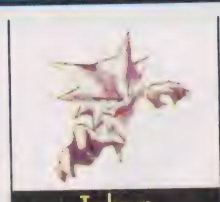
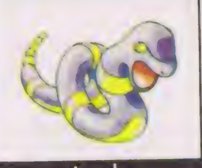
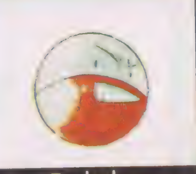


Kingdra **Kadabra** **Parasect**

					
Hichop	Hinix	Higravel	Hiwoodo	Hihorn	Hiphan
Kadabra (Psychic)	Kingdra (Waterfall)	Kingdra (Waterfall)	Kingdra (Waterfall)	Kingdra (Waterfall)	Kingdra (Waterfall)

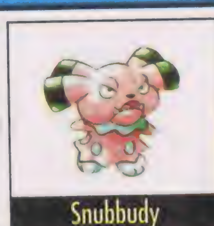
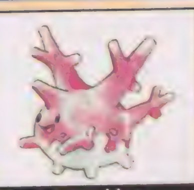
Batalla 4
Super nerd Clifford

Graveler **Hitmonchan** **Skarmory**

					
Mitemagne	Terhaun	Gonpory	Affyfla	Ansek	Trodeelec
Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)	Hitmonchan (Counter / Mach Punch)	Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)

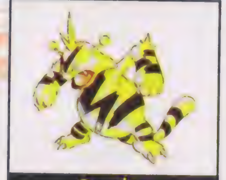
Batalla 5
Beauty Alissa

Skarmory **Hitmonchan** **Kadabra**

					
Miltandy	Snubbudy	Qwildy	Corsoldy	Skiplody	Chansdy
[illegible] (Mach Punch / Counter)	Hitmonchan (Mach Punch)	Kadabra (Psychic)	Skarmory (Steel Wing)	Skarmory (Fly)	Hitmonchan (Mach Punch)

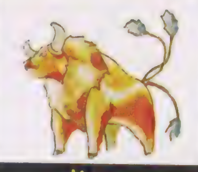
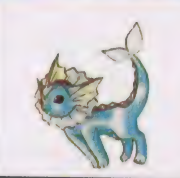
Batalla 6
Burglar Jensen

Kingdra **Graveler** **Hitmonchan**

					
Perslar	Charmelar	Dourlar	Buzzlar	Quilar	Gligar
Hitmonchan (Mach Punch)	Kingdra (Waterfall)	Kingdra (Waterfall)	Graveler (Earthquake)	Kingdra (Waterfall)	Kingdra (Waterfall)

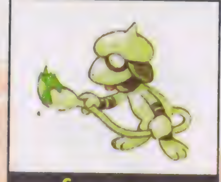
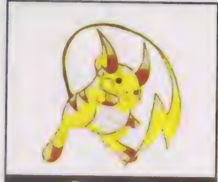
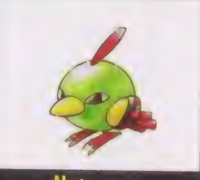
Batalla 7
Boarder Claude

Hitmonchan **Skarmory** **Parasect**

					
Airdeli	Airsnease	Aircruel	Airtaur	Airteddi	Airvapor
Skarmory (Fly)	Skarmory (Steel Wing)	Parasect (Giga Drain)	Hitmonchan (Mach Punch)	Hitmonchan (Mach Punch)	Parasect (Giga Drain)

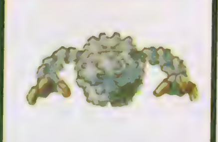
Batalla 8
Psychic Mason

Hitmonchan **Kadabra** **Graveler**

					
Smearenza	Pokenza	Raicenza	Growlenza	Natuenza	Fablenza
Hitmonchan (Mach Punch)	Kadabra (Thunderpunch)	Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)	Kadabra (Psychic / Thunderpunch)	Hitmonchan (Mach Punch)

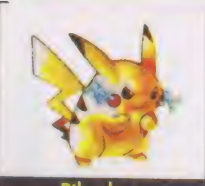
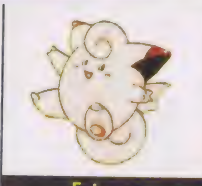
Poké Cup Great Ball Equipo Rentado

Las buenas batallas apenas comienzan. Aquí te enfrentarás con entrenadores realmente buenos, por lo que deberás estar muy concentrado. De hecho, si tienes la posibilidad de utilizar Pokémon de tu Game Boy, es muy recomendable que lo hagas.

					
Graveler	Parasect	Kadabra	Skarmory	Misdreavus	Starmie

Batalla 1
Pokéfan Carmen

Graveler **Misdreavus** **Kadabra**

					
Pikachan	Meowan	Fairyan	Shuckan	Togepan	Mr. Miman
Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)	Misdreavus (Pain Split / Thunder)	Graveler (Rollout)	Misdreavus (Pain Split / Thunder)	Misdreavus (Shadow Ball / Pain Split)

Batalla 1
Young Wyatt

Skarmory — Kadabra — Starmie

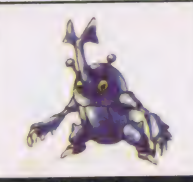

Ivyiny
Kadabra (Psychic)


Skipiny
Skarmory (Fly)


Ottoiny
Skarmory (Steel Wing)


Rinainy
Kadabra (Psychic)


Dittiny
Skarmory / Starmie (Waterfall) (Aquí saca a Skarmory y, cuando te copie Ditto, cambia a Starmie)


Heracriny
Kadabra (Psychic)

Batalla 3
Firebreather Cliff

Starmie — Misdreavus — Skarmory


Hotrapid
Starmie (Waterfall)


Hotmagam
Starmie (Waterfall)


Hotcubo
Starmie (Waterfall)


Hottails
Starmie (Waterfall)

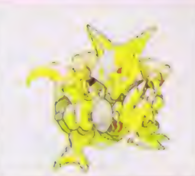

Hotfurr
Misdreavus (Thunder)


Hotplume
Skarmory (Fly)

Batalla 4
Biker Dillon

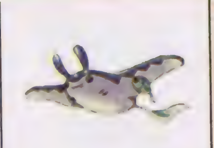
Kadabra — Skarmory — Graveler


Bell-Weep
Kadabra (Psychic)


Do-Arias
Kadabra (Psychic)


Slash-Sand
Skarmory (Steel Wing)


Fing-Kof
Kadabra (Psychic)


Spar-Dun
Skarmory (Fly)


Pharos-Am
Graveler (Earthquake)

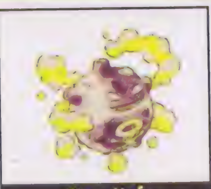
Batalla 5
Teacher Molly

Kadabra — Misdreavus — Graveler


Ledied
Kadabra (Thunderpunch)


Kadabed
Misdreavus (Shadow Ball)


Aipomed
Kadabra (Psychic)


Girfed
Misdreavus (Shadow Ball)


Manted
Kadabra (Thunderpunch)

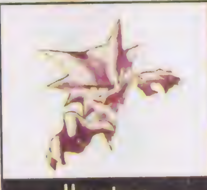

Naired
Graveler (Earthquake)

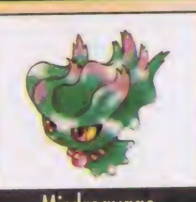
Batalla 6
Sage Chen

Kadabra — Skarmory — Starmie


Spinage
Kadabra (Psychic)

Jynxage
Skarmory (Steel Wing)


Hauntage
Kadabra (Psychic)


Misdreavage
Starmie (Zap Cannon)


Krowage
Skarmory (Steel Wing)


Zuage
Kadabra (Psychic)

Batalla 7
Pokéfan Baxter

Parasect · Skarmory · Starmie

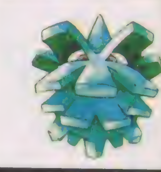

Sunfloal
Skarmory (Fly)


Lickal
Parasect (Spore / Slash)


Lantal
Parasect (Spore / Slash)


Magcaral
Starmie (Waterfall)


Octillal
Parasect (Spore / Slash)


Pineal
Skarmory (Fly)

Batalla 8
Pokémaniac Pedro

Skarmory · Starmie · Misdreavus

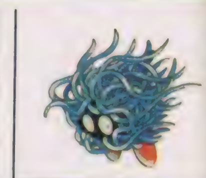

Dramania
Starmie (Zap Cannon)


Pupimania
Starmie (Waterfall)


Kingmania
Starmie (Waterfall)

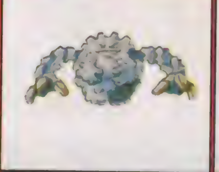

Catemania
Misdreavus (Thunder)


Nocmania
Skarmory (Steel Wing)


Tangmania
Skarmory (Fly)

Poké Cup Ultra Ball Equipo Rentado

Como ves, el equipo anterior es bastante bueno y cubre casi todos los ataques de los contincantes, respondiendo con buenos resultados, así que, ¿para qué cambiarlo? Sigue con el mismo equipo en esta parte del torneo.


Graveler


Parasect


Kadabra

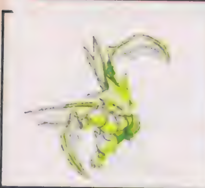

Misdreavus


Starmie


Skarmory

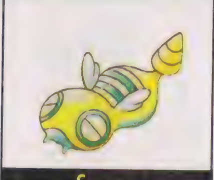
Batalla 1
Bug Catcher Nelson

Skarmory · Kadabra · Misdreavus


Scythey
Skarmory (Fly)


Buttery
Skarmory (Fly)


Secty
Skarmory (Fly)

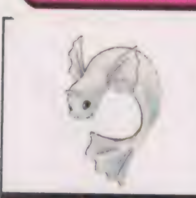

Sparcy
Misdreavus (Thunder)

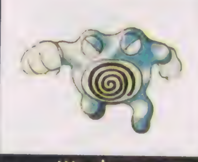

Heracroy
Skarmory (Fly)


Pinsiy
Skarmory (Fly)

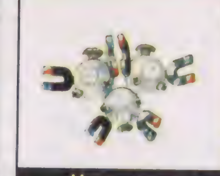
Batalla 2
swimmer Bruce

Parasect · Graveler · Starmie


Demer
Parasect (Giga Drain)


Wrathmer
Parasect (Giga Drain)


Quagmer
Parasect (Giga Drain)

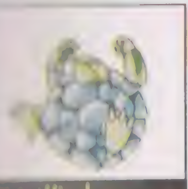
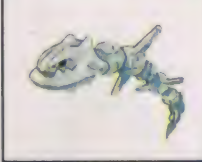

Magnetmer
Graveler (Eathquake)


Butopsmer
Parasect (Giga Drain)


Bromer
Parasect (Giga Drain)

Batalla 3
Hicker Chester

Starmie | **Parasect** | **Misdreavus**

					
Higolem	Hiphan	Hiursa	Himanyte	Hiforret	Histeel
Starmie (Waterfall)	Starmie (Waterfall)	Misdreavus (Thunder)	Parasect (Giga Drain)	Starmie (Waterfall)	Starmie (Waterfall)

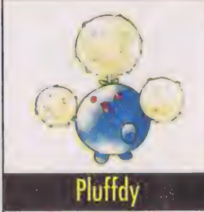
Batalla 4
Super Nerd Clifford

Kadabra | **Starmie** | **Misdreavus**

					
Arosamph	Solacor	Gon2Pory	Buffetwob	Crueltenta	Moryskar
Kadabra (Psychic)	Starmie (Zap Cannon)	Misdreavus (Thunder)	Misdreavus (Shadow Ball)	Kadabra (Psychic)	Kadabra (Thunderpunch)

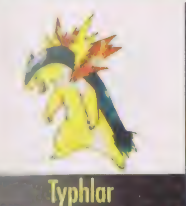
Batalla 5
Beauty Alissa

Kadabra | **Skarmory** | **Parasect**

					
Miltdy	Pluffdy	Persdy	Lickitdy	Tinedy	Wigglydy
Parasect (Spore / Giga Drain / Slash)	Skarmory (Fly)	Skarmory (Steel Wing)	Kadabra (Reflect / Psychic)	Kadabra (Thunderpunch)	Parasect (Spore / Giga Drain / Slash)

Batalla 6
Burilar Jensen

Starmie | **Graveler** | **Misdreavus**

					
Typhlar	Doomlar	Magcalar	Dugtlar	Stantlar	Glilar
Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)	Starmie (Waterfall)	Starmie (Waterfall)	Misdreavus (Pain Split / Thunder)	Starmie (Waterfall)

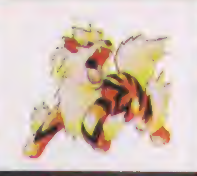
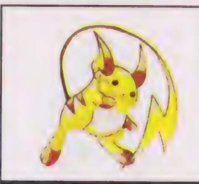
Batalla 7
Board Claude

Skarmory | **Graveler** | **Parasect**

					
Airsel	Airbird	Airblast	Airjolt	Airvapor	Airflare
Skarmory (Fly)	Skarmory (Steel Wing)	Parasect (Giga Drain)	Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)

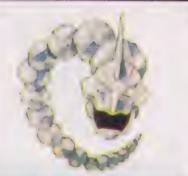
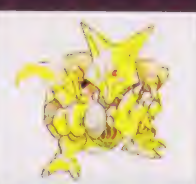
Batalla 8
Psychic Manson

Kadabra — Misdreavus — Kadabra

					
Kangasenza	Hypnenza	Arcanenza	Raichenza	Smenza	Xatuenza
Kadabra (Reflect / psychic)	Misdreavus (Shadow Ball)	Graveler (Earthquake)	Graveler (Earthquake)	Misdreavus (Thunder)	Kadabra (Reflect / Thunderpunch)

Poké Cup Master Ball
Equipo Rentado

Necesitarás tener un nivel de estrategia muy alto para poder vencer en esta copa, ya que aquí está plagado de Pokémon de doble tipo, por lo que deberás aprovechar cualquier error de tu contrincante para anotarte un punto a favor.

					
Fearow	Quagsire	Haunter	Poliwrath	Kadabra	Raichu

Batalla 1
Pokéfan Carmen

Poliwrath — Raichu — Fearow

					
Bellosan	Azuman	Peran	Clefan	Tican	Raian
Fearow (Drill Peck)	Raichu (Thunder)	Poliwrath (Dynamicpunch)	Poliwrath (Dynamicpunch)	Raichu (Thunder)	Fearow (Hyper Beam)

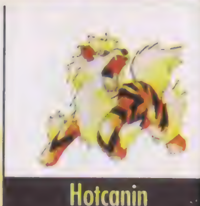
Batalla 2
Youngster Wyatt

Raichu — Fearow — Quagsire

					
Geotiny	Queeniny	Dittoiny	Cateiny	Pininy	Primeiny
Raichu (Thunder)	Quagsire (Surf)	Raichu / Quagsire (Dig) (Cuando Ditto se convierta en Raichu, de inmediato cambia a Quagsire).	Fearow (Drill Peck)	Fearow (Drill Peck)	Fearow (Drill Peck / Hyper Beam)

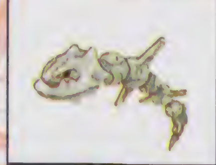
Batalla 3
Firebreather Cliff

Quagsire — Raichu — Fearow

					
Maghot	Hotwak	Hotdodri	Hotdoom	Hotgutor	Hotcanin
Quagsire (Surf)	Quagsire (Surf)	Raichu (Thunder)	Quagsire (Surf)	Fearow (Drill Peck)	Quagsire (Surf)

Batalla 4
Biker Dillon

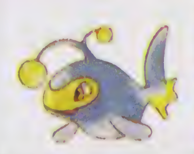
Kadabra **Quagsire** **Raichu**

					
Ing-Weez	Ster-Cloy	Lix-Stee	Don-Rhy	Saur-Venu	Bok-Ar
Quagsire (Dig)	Raichu (Thunder)	Quagsire (Dig)	Quagsire (Dig)	Kadabra (Psychic	Kadabra (Psychic

Batalla 5
Teacher Molly

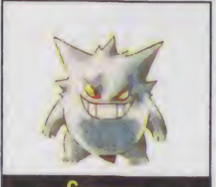


Raichu **Fearrow** **Haunter**

					
Girafared	Mr. Mimed	Laprased	Aipomed	Lanted	Toeded
Haunter (Destiny Bond)	Fearow (Drill Peck)	Raichu (Thunder)	Fearow (Drill Peck)	Raichu (Thunder)	Raichu (Thunder)

Batalla 6
Sage Chen

Kadabra **Skarmory** **Parasect**

					
Misdage	Crowage	Gengage	Jynage	Murkage	Umbage
Kadabra (Psychic)	Kadabra (Psychic)	Kadabra (Psychic)	Poliwrath (Mind Reader / Dynamicpunch)	Raichu (Thunder)	Poliwrath (Mind Reader / Dynamicpunch)

Batalla 7
Pokéfan Baxter

Quagsire **Fearrow** **Haunter**

					
Feral	Phlosional	Meganal	Granbal	Blissal	Montopal
Haunter (Destiny Bond)	Quagsire (Surf)	Fearow (Drill Peck)	Quagsire (Surf)	Quagsire (Surf)	Fearow (Drill Peck)

Batalla 8
Pokémaniac Pedro

Quagsire **Raichu** **Fearrow**

					
Aeromania	Champmania	Dramania	Nitemania	Tyranmania	Izardmania
Raichu (Thunder)	Fearow (Drill Peck)	Quagsire (Amnesia / Slam)	Quagsire (Amnesia / Slam)	Quagsire (Surf)	Raichu (Thunder)

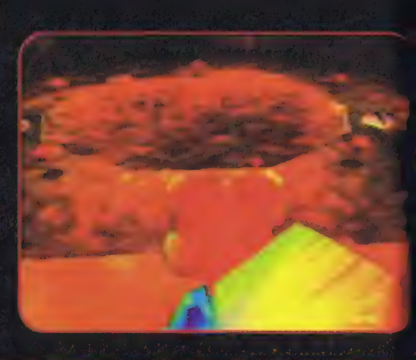
Nintensivo



Cuando pensaste que Conker era un muy buen juego, leíste la primera parte de nuestro Nintensivo anterior y seguramente corriste a buscarlo, pues bien, esperamos que no hayas tenido ningún problema para llegar hasta donde nos quedamos el mes pasado, como te lo comentamos, este mes está también lleno de sorpresas y detalles chuscos que te van a encantar, ¿estás listo?, aquí vamos...



Sólo para situarnos nuevamente en el momento final del mes pasado, nos quedamos en que te deshiciste del gigante del carisma, el tenor de las cloacas, el Monstruo de Poo, tomaste el dinero y te dirigiste al lugar por donde "se fue". Ahí encontraste unas plataformas por las que puedes bajar, y en una de estas plataformas hay una puerta.



Al salir de la puerta te vas a encontrar con un enorme salón circular, y en el centro de este lugar hay un enorme tanque de agua. Entrando a este salón a mano derecha hay una cola, no olvides tomarla, una vez que le hayas sumado una vida más a tu cuenta, prepárate para un buen chapuzón.



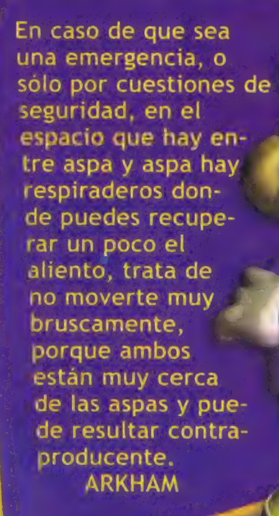
Este tanque sirve como pasadizo para llegar a otro cuarto, desafortunadamente para Conker y para ti el acceso está protegido por tres aspas gigantes giratorias. Como seguramente ya lo dedujiste, tienes que atravesar por ese túnel, tratando de evitar que las aspas te dejen en calidad de rebanada, y evitando también quedarte sin aire y morir ahogado.

Para atravesar por esta escena necesitas armarte de paciencia, ya que la presión del aire que se acaba hace que trates de moverte rápido y eso ocasiona accidentes de imprecisión que terminan en finales fatídicos. No importa cuantas veces pierdas la vida intentando atravesar por el túnel ya que cada vez que te quedes a mitad del intento vuelves a aparecer en la puerta del salón circular y tienes la oportunidad de volver a tomar la cola, para intentar pasar de nuevo. Para que te sea un poco más sencillo pasar por las aspas trata de situarte cerca del centro de las aspas, ahí podrás medir mejor el tiempo que tienes para cruzar.



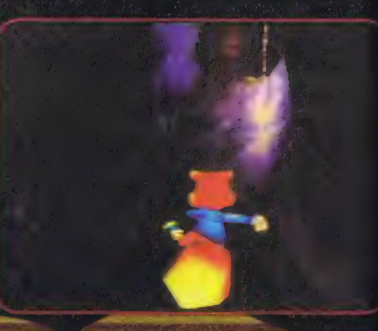
En caso de que sea una emergencia, o sólo por cuestiones de seguridad, en el espacio que hay entre aspa y aspa hay respiraderos donde puedes recuperar un poco el aliento, trata de no moverte muy bruscamente, porque ambos están muy cerca de las aspas y puede resultar contraproducente.

ARKHAM



The Bluff

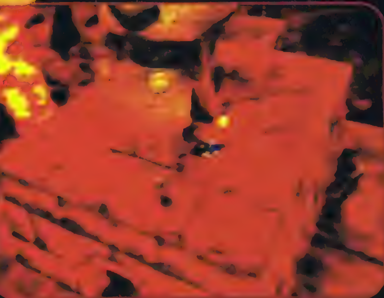
Una vez pasaste la última aspa, saldrás a otro tanque de agua, si tienes poco aire, dirígete al respiradero que está justo saliendo del túnel, y nada hacia arriba, verás que hay aspas que están girando pero no te preocupes sal y como si nada y busca una puerta.

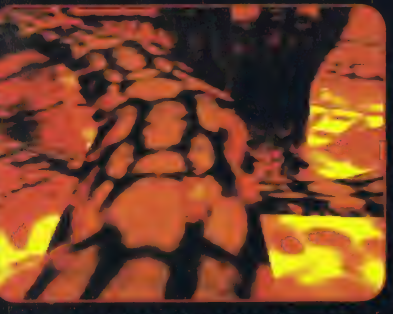


Drunken Gits



Una vez que recuperes tu dinero, entrarás por un puente que te lleva hacia una pirámide, camina hacia ella y busca la puerta que está exactamente del otro lado de donde entraste, ten cuidado con los raptors que están caminando alrededor de la pirámide ya que no hay chocolates cerca y sus golpes y mordidas bajan varios bloques de chocolate. Sube por la pirámide hasta que llegues a la parte más alta, ahí encontrarás un premio en efectivo y una cabeza de un idolo gigante, salta sobre la cabeza del idolo cuando el sonido característico te lo indique. Son tres saltos en total.





Una vez que llegues al mundo subterráneo, sube de nuevo a la cabeza del ídolo y salta otra vez cuando el sonido de la campanita te lo indique. Con este movimiento abres la puerta del túnel que está debajo de la cabeza del ídolo. Una vez abierta la puerta del túnel camina hacia donde está la entrada del Night Club, junto al guardia de la puerta hay una piedra, llévala al túnel que acabas de abrir hasta llegar al pasillo final donde dos cavernícolas te están esperando. Con esto abres el accceso a un área nueva.







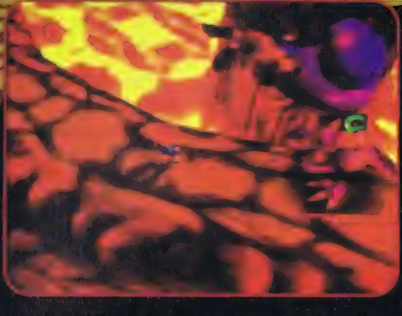
Entra por la puerta y del otro lado del camino encontrarás una plataforma y frente a ella una cuerda, salta a la cuerda y busca la escalera que te lleva a la parte alta de la torre donde estás. Una vez arriba busca el puente que te lleva al lugar donde están los guardias del Rey. Hasta este momento, con el dinero que has recogido en el camino, no tendrás ningún problema al hablar con ellos.



Baja por el camino y toma los chocolates que consideres necesarios para recuperar energía, camina por el lado derecho de manera que llegues al final de ese lugar, por detrás de la cabeza gigante del idolo de ese escenario. Encontrarás una puerta, entra por ahí.

Sigue el camino hasta llegar al lugar donde se encuentra el huevo gigante, ayúdate del escriba para llegar a la parte alta del huevo y siéntate presionando el botón B cuando el sonido te lo indique.

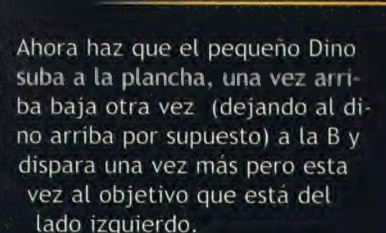


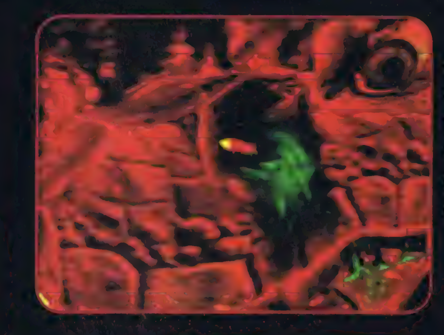


Camina con el pequeño hacia abajo, lo más cerca posible de él, y no te preocupes por los cavernícolas que están por ahí, el bebé se encargará de ellos. El camino te llevará hasta la salida.

Una vez fuera, haz que te siga a la plancha que está frente a la cabeza gigante, que es el lugar por donde llegaste, ya que llegues a la plancha, párate sobre la B que está en el suelo. Cuando esto suceda, podrás disparar a los objetivos que están sobre el muro, el primero que debes presionar es el de la derecha, lo reconocerás porque tiene una flecha hacia arriba.

Ahora haz que el pequeño Dino suba a la plancha, una vez arriba baja otra vez (dejando al dino arriba por supuesto) a la B y dispara una vez más pero esta vez al objetivo que está del lado izquierdo.

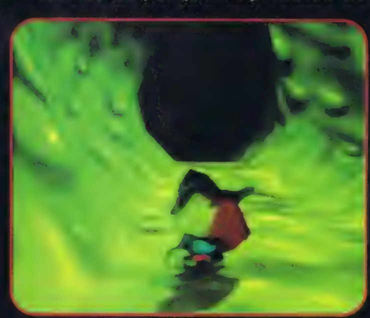


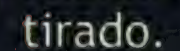


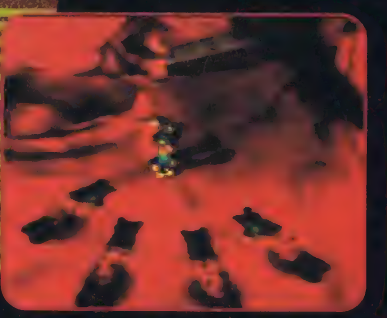
Con esto abres la boca de la cabeza gigante, ayúdate del escriba para llegar a la parte de arriba de la cabeza, sube hasta que veas el premio en efectivo, un caminito y una cola, ve por ella está al final del camino. Una vez que tengas la cola, ve a la nariz de la gran cabeza y métete a una de las fosas el sonido característico te indicará cuando debes presionar B. Ve a la otra fosa y repite la operación.



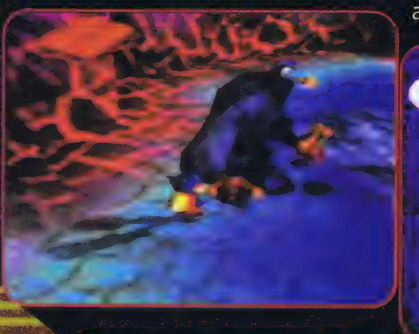
Ahora que descongestionaste la gran cabeza entra por la boca, ten cuidado al entrar ya que hay restos de material viscoso que se mueve y te hace daño. Toma cualquiera de los dos caminos, te van a llevar ambos al mismo lugar, aunque es más rápido el de la derecha, caminando siempre a la derecha, al salir encontrarás un cavernícola tirado.







Resgresa por donde llegaste para hablar con los demas Uga Bugas, te sorprenderás al ver su reacción. Llévalos a la entrada del Night Club donde están los hombres de roca, haciendo que te sigan los Uga Bugas, los destruirás a todos uno a uno, ayúdate con tu sartén para evitar que los Rockmans los golpeen. Luego de dialogar con el guardia de la entrada, podrás acceder al Night Club.







Rock Solid

Ahora que estás dentro del Rock Solid, desciende por la rampa y busca el Rockman que está hecho bolita, está detrás de la barra, empújalo y llevalo hasta donde está el guardia de la puerta por donde entraste, frente al guardia hay un switch, justo sobre este swicht debes poner el rockman. Con esta acción abres la puerta central bajo la prision de Berry.



Baja nuevamente al lugar donde está la barra, justo al lado derecho de la barra, hay un barril gigante de cerveza, párate sobre el botón B y presiona cuando el sonido te lo indique. Una vez que tengas el tanque lleno, dirígete a la pista de baile y busca al rockman más cercano a la puerta del túnel que acabas de abrir. Comienza a rociarlo y se hará bolita. Con la presión de tu "disparo" empuja al rockman de manera que entre por el túnel. En caso de que no logres hacerlo entrar, tienes que regresar y buscar la caja de primeros auxilios, para que puedas recuperarte y volverte a cargar de cerveza, e intentarlo de nuevo.



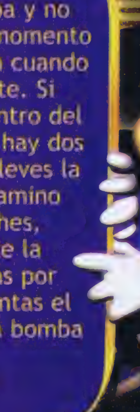
Con esto haces que la bola caiga arriba de la prisión de Berri, ahora empuja la bola hacia el lado derecho, ten cuidado, la superficie es muy angosta y hay bailarinas que entorpecen tu camino mientras bailan, lo peor es que pueden tirar la bola y tendrías que hacer todo otra vez. En caso de que no tengas problemas lleva la bola hasta el switch que está al final de ese camino.

Una vez que actives el switch, se abrirán las otras dos puertas bajo la prisión de Berri, lo que tienes que hacer ahora es volver a cargarte de cerveza y empujar por las dos puertas a los rockmans que faltan, tal y como lo hiciste con el primero. Esto provocará que las dos bolas de roca caigan sobre la prisión de Berri y rompan los barrotes que la aprisionan. Una vez liberada Berri, no olvides tomar el premio en efectivo justo donde estaban los barrotes de la prisión.



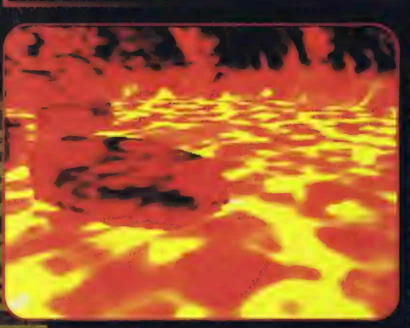


AL tratar de salir del Rock Solid, el guardia te llevará con su jefe, el te pedirá un pequeño favor, para deshacerse de los molestos Uga Bugas, lo que tienes que hacer es llevar la bomba por los caminos que ya conoces hasta donde estaba el huevo de dinosaurio, pero entrado por la boca de la gran cabeza, caminando por el pasadiso viscoso, hasta donde estaba el Uga Buga al que le robaste el casco ten mucho cuidado con la bomba ya que en el camino tanto rockmans como Uga Bugas trataran de detenerte o al menos de golpearte, y si caes de alguna plataforma corres el riesgo de morir al estallar la bomba.



Corre con la bomba y no trates en ningún momento de detenerte, aún cuando traten de golpearte. Si recuerdas que dentro del dragón de piedra hay dos caminos cuando lleves la bomba toma el camino que no tiene baches, sería el camino de la izquierda si te vas por la derecha aumentas el peligro de que la bomba te explote.

ARKHAM



La bomba provocará que la lava suba de nivel, y hará que bloques de piedra floten sobre ella, salta sobre las piedras para llegar al otro lado, donde está la salida. Date prisa, porque los bloques de piedra se hunden y si te quemas con lava, es muy difícil controlar a Conker.

Cuando hayas eliminado a dos Uga Bugas, el camino cambiará en la última curva encontrarás una variante del camino, ya que el que conociste en las primeras vueltas ha cambiado, para que no tengas mucho problema luego de eliminar al segundo UgaBuga trata de moverte siempre del lado derecho de la pista, ya que la desviación nueva está de ese lado. Seguramente mientras dabas la vuelta te diste cuenta que hay una rampa y una pequeña cueva que tiene encerrado el dinero, para tomarlo toma vuelo, o da una vuelta previa, para que alcances a impulsarte y tomes tu premio en efectivo. Recuerda que luego de eliminar al tercer Uga Buga la ruta vuelve a cambiar a la original para que puedas tomar el dinero.





Ahora que estás fuera, te toparás nuevamente con Uga Bugas, desafortunadamente te han robado tu dinero y para recuperarlo los Uga Bugas han lanzado un reto para recuperar tu dinero. lo único que tienes que hacer es vencerlos . Como definitivamete este no es un juego completamente limpio, para vencer a los Uga Bubas surfeadores, tienes que deshacerte de ellos, para hacerlo cuando estés a punto de alcanzarlos golpéalos con tu sartén, así caerán y los eliminarás.

Buga de Knut

Del otro lado de la cueva donde estaba el dinero está una especie de coliseo, y precisamente ahí es donde vas a parar. Es el lugar donde Big Bonner es el rey y hará todo lo posible por acabar contigo. Lo primero que hará será soltar un par de Uga Bugas y a un raptor hambriento. Lo que tienes que hacer es buscar el centro del coliseo y párate sobre la B, cuando el Raptor se acerque presiona B para hipnotizarlo, cuando esté dormido, móntate en él y elimina a todos los Uga Bugas que encuentres. Cuando los elimines a todos mandarán a otro grupo, pero ahora de Uga Bugas soldados, ellos pueden atacarte y lo harán, en caso de que te tiren busca la B y repite el hipnotizar al Raptor, así hasta que los elimines a todos. Luego de eliminar al





Sigue el camino que te lleva al dinero, atravesando un largo y angosto puente, y tómalo. Regresa por donde llegaste, y regresa por el camino, junto a la puerta por donde se quedó la escena anterior verás las cuerdas de un ascensor, baja por ahí, este ascensor te llevará donde está la pirámide donde comenzaste este nivel. Sal por ahí al lugar donde estaban los guardias.



Cuando Big Boner esté en la arena, lo que tienes que hacer es esperar a que lance un golpe y levante las manos, en ese momento acércate con el raptor y tira un cabezazo a su entrepierna, luego dale la vuelta cuando caiga el tapa-rabos y suéltale una mordida en el trasero, repite esta acción tres veces. La última mordida provocará que el tapa-rabo caiga completamente descubiendo el pequeño defectito de Big Boner. Avergonzado saldrá por un costado de la arena, justo por ahí está la plataforma que te permite subir donde está la compañera de Big Boner...¡ah sí! y el dinero en efectivo.





grupo de Uga Bugas, con mazo, un tercer grupo de Ugas saldrá pero esta vez con lanzas y mazos. Tu misión es la misma, acabar con todos. Eso molestará a Big Boner.

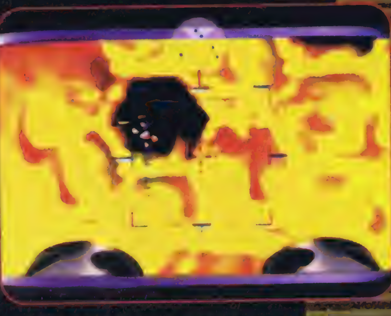


Para evitar que des toda la vuelta una vez que camines hasta la parte alta de la torre salta como indica la foto, donde está el letrero de "Danger Poo" para que te sea más fácil salir de ahí. Caerás en el cuarto circular donde está el tanque de agua ¿lo recuerdas?, toma la cola que está colgada en la orilla del muro y sal por la puerta a la montaña del Monstruo de Poo. Atravesando encontrarás un letrero que dice exit, solo déjate caer y saldrás de nuevo en la Poo Cabin.



Wasp Revenge

Saliendo de la Poo Cabin verás un cinema en el que las latosas avispas una vez más han robado el panal de la abeja reina. Esto siginifica que nuestro próximo destino es ir de nuevo con la abeja reina y ver qué es lo que pasó. La reina te dirá que una vez más se han llevado el panal, y que tendrás que ir por él, afortunadamente esta vez Conker conseguirá que la paga sea realmente buena. Entra al panal de las avispas y sigue el camino hasta llegar al panal donde está el de la reina, entra dentro del panal y elimina a cuanta avispa se cruce en tu camino. Con la ayuda del radar elimina a tus enemigos y ten cuidado ya que si llegan a acercarse te picarán. También trata de tener cuidado con el número de balas que tienes ya que se terminan, si puedes antes de que se terminen, si no hay avispas puedes cargar municiones con el botón B. Una vez eliminados sal con el panal y llévalo donde la reina como la primera vez. Igual que en el primer caso la abeja reina se encargará de tus ejecutores.

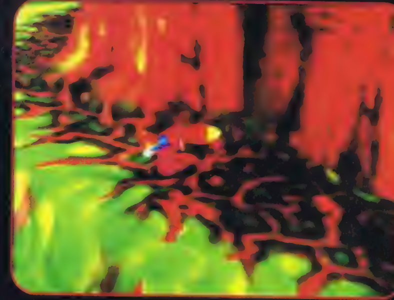






Mr. Barrel

Ahora bien, seguramente cuando saliste del área donde está la Poo Cabin para ir con la abeja, viste en la montaña una cueva con dinero, y bueno, hay que ir por ese dinero, así que toma el camino que te permite subir por la orilla de la montaña, en el camino encontrarás terribles lombrices que te impedirán el paso, así que ten cuidado.



Sube hasta encontrar un barril, te pedirá un poco de dinero y te propondrá un viaje, sube al barril y comienza el descenso.



El barril saldrá volando y romperá un pasaje que está al final del río, Conker caerá inconsciente, hasta el anochecer.

Ve por el nuevo pasadizo entrarás a un túnel, camina por ahi hasta encontrar la salida.

Mr. Death



Saliendo del túnel te encontrarás con Greg, siguiendo el camino de madera donde está Greg, hasta el final enocntrarás una puerta en el río, entra por ahí, muy despacio ya que del otro lado hay un switch que debes activar.



Con esto abres la puerta gigante que estaba sobre el camino de madera. Una vez activado el switch, sigue el camino hasta



encontrarte con el camino de entrada original, ve por la derecha y saldrás una vez más al estanque donde está Greg. Ve con él, te explicará lo que tienes que hacer y te dará un arma, para eliminar zombies.





Entra por la puerta, usa tu arma para eliminar a los Zombies que encuentres, son muchos, y no debes olvidar lo que te dijo Greg, sólo disparandoles en la cabeza los puedes eliminar. Sigue caminando hasta que veas de frente el castillo, ten paciencia, ya que son muchos zombies los que tienes que eliminar antes de llegar al final de ese camino, donde te encontrarás con Greg.



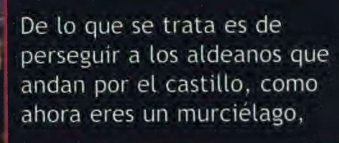
Entrarás a la parte delantera del castillo, sigue el camino con mucho cuidado ya que esta vez en lugar de gusanos hay esqueletos de gusano y son igual de molestos que los que estaban en el camino que sube al molino.

Count Batula

Una vez dentro del castillo conocerás a uno de tus ancestros, luego de entrevistarte con él y "cambiar" tu condición normal, tu ancestro te pedirá que lo ayudes a conseguir un poco de alimento.





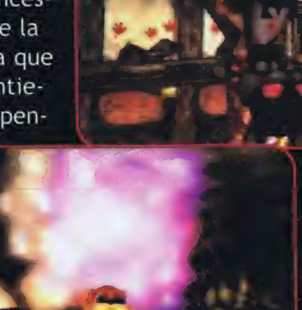


De lo que se trata es de perseguir a los aldeanos que andan por el castillo, como ahora eres un murciélago,



tendrás que ayudarte de tu radar para encontrarlos. Para volar presiona el botón B y muévete con el stick. Para atrapar a los aldeanos, tienes que bombardearlos con guano, cuando caigan al suelo cubiertos de guano, desciende y tómalos. Llévalos hasta el salón donde está tu ancestro y depositalos en el extractor de sangre gigante.

Será tanta la sangre que lleves a tu ancestro que la cuerda que lo mantiene suspendido se romperá e irremediblemente caerá y volverás a la normalidad.



Ahora que volviste a ser el mismo de antes, seguramente desearás salir de este lúgubre lugar, para hacerlo deberás encargarte primero de ciertos asuntitos, lo primero que tienes que hacer es dirigirte a la biblioteca.

Sube por la rampa que está sobre la puerta, siguiendo el camino de manera que puedas saltar al librero central, justo en la mitad de ese mueble hay una B, párate sobre ella, y prepárate, ya que en tus manos tienes una poderosa ballesta láser, parecida al arma con la que eliminaste a los zombies, la diferencia es que esta vez, la "plaga" a eliminar son 4 molestos murciélagos. Hay un murciélago en cada esquina de la biblioteca y cada uno reacciona en momento diferente, trata de eliminarlos cuando no estén en movimiento, ya que si empiezan a moverse es más complicado poder dispararles.



Ahora que ya te deshiciste de los murciélagos y que ya no tienes problema con tenerlos molestándote, ya puedes buscar las tres llaves que necesitas para salir del castillo. Cada llave tiene una característica diferente y necesitas de las tres para poder salir. Si pusiste atención, luego de que tu ancestro convertido en murciélago gigante cae al extractor de sangre, hay un cinema en el que puedes ver el despertar de los zombies, ahora están por todo el castillo, así que ten cuidado. Con pistola en mano, dirigete al comedor, puedes reconocerlo por el cuadro de tu ancestro, ahí hay otros cuatro molestos vampiros, no tan fáciles de eliminar como los anteriores, y justo en la entrada 2 zombies, toma tus precauciones, ya que considerando que vienes caminando por los andamios del Hall donde estaba colgado comiendo tu ancestro, los zombies pueden tomarte por sorpresa y darte una buena mordida.







Zombies

Justo al caer el último vampiro, sigue el camino que te marcan los andamios de madera para llegar a la llave que está al final del camino. Regresa con mucho cuidado y lleva la llave sin detenerte hasta la puerta principal, para llegar ahí, sigue el camino que te lleva a la biblioteca y ve por el corredor que esta bajo la rampa, llegaras a la entrada principal. Coloca la llave.

Una vez que tengas la llave regresa por el mismo camino, te recomendamos que antes de tomarla elimines a los zombies para hacer más seguro tu regreso. Coloca la llave en la puerta.



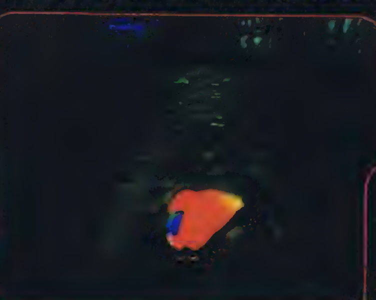


Colocando esta llave accionas la escalera que está en el hall donde estaba colgado tu ancestro, dirigete a esa escalera, eliminando a los zombies que se te atraviesen.

Toma los chocolates que están flotando ahí y salta a la plataforma que está frente a ti, verás un switch con forma de hueso, actívalo. Se abrirán dos puertas secretas, fíjate exactamente donde están, ya que te servirán más adelante para llevar la última llave.



La llave hará que se eleve un puente secreto que te permite llegar al jardín del castillo, para llegar ahí, considerando que estaas de frente a las escaleras que están frente a la puerta donde estás, ve por la derecha, eliminando zombies, este camino te lleva hasta el comedor, y justo en frente de donde entras, atravesando el comedor por supuesto hay una puerta, ve por ahí. Entrarás al jardín, es una especie de laberinto, pero no te preocupes, el chiste es llegar al centro, está repleto de zombies así que ten cuidado. Dentro del pequeño circulo que rodea la escultura central está la llave.





Regresa al lugar donde tomaste los chocolates y ve al lado opuesto, salta a la plataforma y verás la última llave. Salta con cuidado sobre el cuello de la llave gigante y no olvides oprimir Z para alcanzar mayor altura cuando saltes a la plataforma donde está la llave.



Luego de abrir la puerta, acércate a donde está Mr. Barrel, automáticamente se recostará para que subas en el y salgas del área del castillo, encargándote de paso de los molestos esqueletos de lombriz de la entrada.



Trata de mantener el stick hacia atrás mientras desciendes ya que si de casualidad se te ocurre moverlo hacia adelante mientras vas sobre el barríl, aumentará la velocidad y aumentará el riesgo de que caigas, no es necesario aplastar a todos los esqueletos de lombriz, pero el placer de destruirlos vale la pena.

ARKHAM



It's War

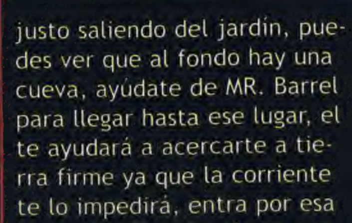
Hasta este momento es probable que necesites recuperarte un poco con chocolates, así que no dejes de comerte un buen número de ellos. Por si no te has dado cuenta estás de regreso en el lugar donde todo ha sucedido, desciende por el camino y dirígete al lugar donde está el panal de las avispas. Si te das cuenta la puerta cubierta por alambre de puas ya está abierta. Entra por ahí.



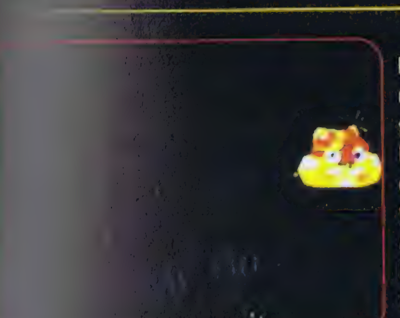
Como todo lo que ha sucedido en este extraño día, de alguna manera ya estás enrolado en la milicia. Tu primera misión es quitar el avión que por accidente está bloqueando la entrada y salida de los botes. Como es de primordial importancia enviar más apoyo a los compañeros soldados que están en el frente, prepárate para comenzar esta aventura militar.



Luego de encargarte de losmonstruos esqueletos de lombriz, atraviesa el jardín hasta llegar al muelle donde estaba Greg,



justo saliendo del jardín, puedes ver que al fondo hay una cueva, ayúdate de MR. Barrel para llegar hasta ese lugar, el te ayudará a acercarte a tierra firme ya que la corriente te lo impedirá, entra por esa cueva y encontrarás un premio en efectivo. Salta para atravesar la cascada, verás el cadáver de la gárgola que eliminaste cuando comenzaste el juego. Entra por la cueva para salir al lugar donde estaba el Scary Birdy, sigue el camino tal y como lo hiciste al principio del juego para llegar al área donde estaba la abeja reina, el molino y todo lo demás, un cinema te indicará, cual es tu siguiente misión y cuál es el camino que debes seguir.



Para poder comenzar tus tareas como soldado necesitas restaurar la energía el'ectrica del lugar, para ello necesitas dirigirte al pequeño muelle, llenarte de chocolates y entrar al agua, nadando por ahi está una molesta anguila eléctrica y tres tomas submarinas de corriente en forma de arco, para lograr que se restaure la energía en el lugar necesitas hacer que la anguila atraviese los tres arcos. 3F,anguila,anguila2,luz





Ahora que el problema de obscuridad esta resuelto es necesario pensar en quitar el avion de ahi, para hacerlo sube por el camino que está del lado derecho de la puerta por donde entraste a este stage. Sigue el camino y al final encontrarás un baño, de él saldrá un personaje que trae cargando un barril de dinamita. Tu trabajo consiste en empujarlo y guiarlo por el camino hasta colocarlo en uno de los costados del avión, pero como puedes ver, por cualquiera de los dos lados es complicado, del lado derecho, el camino está lleno de minas móvies, y del lado izquierdo, un complicado camino de cajas harán lo posible por evitar que llegues al lado del avión. De cualquier manera antes de subir por uno de los "carga dinamitas" empuja la caja de metal que está frente a la rampa de manera que bloquee la rampa que da al muelle donde está el bote, es necesario que la coloques, ya que los carga/dinamita se siguen con la inercia y es muy incómodo regresar por otro. Lógicamente tienes que evitar en el camino que algo le suceda a la dinamita ya que si algo le cae encima o si le explota algo cerca reventará y tendrás que ir por otro.



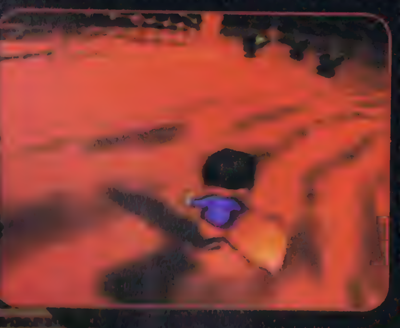
Ya que empujaste al personaje hasta el costado del avión regresa por donde llegaste y busca el lugar donde salió la B cuando encendiste las luces, presionando B cuando suena la campanita te haces de una resortera con municiones incandescentes, el chiste es que dispares al carga dinamita para que el barril se encienda y explotes ambos costados del avión, primero un costado claro y luego el otro.

Llegar al costado izquierdo del avión es más sencillo que llegar al lado derecho, por eso te sugerimos que tengas cuidado con las minas y que estudies bien la secuencia que tienen, para llegar a la orilla necesitas ser muy observador y preciso ya que casi todos los movimientos son en zig zag, empezando a empujar la dinamita por la parte de arriba de la pantalla, pegado al muro. Es inevitable que las minas aparezcan, pero si llevas buen ritmo, puedes evitar que exploten cerca de ti y se te acerquen, cuando esto suceda, trata de pasar exactamente en medio de las minas.



The assault

Ahora que ya quitaste el avión, regresa con tu superior para recibir nuevas indicaciones, te estará esperando justo al final de las escaleras en el muelle.
Te recomendamos que te acomodes bien en tu lugar, que sirvas un buen vaso de refresco y te acerques una bolsa de palomitas, porque el cinema que vas a ver es uno de los mejores del juego, disfrútalo, te traerá grandes recuerdos de películas de guerra.



Luego de esta obra maestra de Rare y del N64, muévete lo más rápido que puedas y sigue al batallón de soldados que tienes frente a ti, tu misión es llegar a la base de los terribles enemigos y para evitar las balas lo único que puedes hacer es cubrirte en los descansos que hay antes de llegar a la base, aunque no son más que metales apilados te ayudarán a cubrirte de las balas.



Nintendo

PUBLISHED BY

RAREWARE

Conker's BAD FUR DAY.™

NINTENDO64

ADVISORY: THIS GAME IS NOT FOR ANYONE UNDER AGE 17

MATURE

M

CONTENT RATED BY ESRB

MUCHAS COSAS PUEDEN PASAR DESPUÉS DE UNA CRUDA...

RAREWARE

"ESTE JUEGO NO ES APTO PARA PERSONAS MENORES A 17 AÑOS"





www.nintendo.com

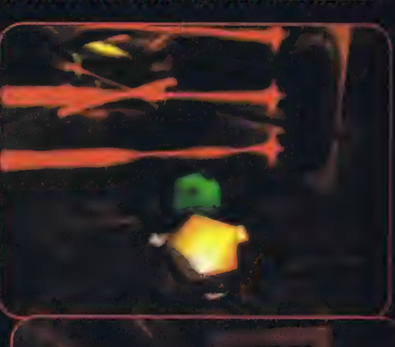
Una vez que llegues a la entrada del cuartel de los tediz, te encontrarás con un soldado, el te dirá que es lo que hay que hacer. En este momento te equiparás para entrar en la base. Luego de que consigas el armamento necesario, dispara el candado de la puerta para entrar en la base.



Ahora que vas a convertirte en un exterminador de osos, te recomiendo pongas mucha atención cuando en el camino en los pasillos veas los cuadros de aire acondicionado en el techo, siempre caen tediz de ahí, y luego de pasar el primer ascensor, llegan a caer hasta tres al mismo tiempo. trata de llevar tu arma lista cuando veas esto para que no te sorprendan.

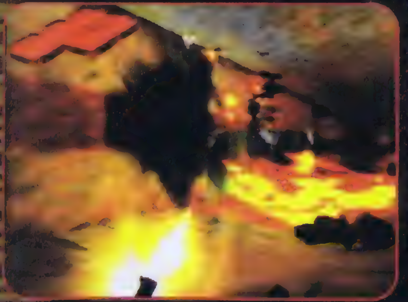
ARKHAM

El lugar está plagado de tediz, y aunque tus municiones no se terminan, trata de ser preciso en tus disparos, ya que si te sorprenden mientras estás recargando tu arma, puedes ser blanco fácil, elimina a todos los tediz de esa habitación. Ayúdate del botón R para diparar con la ayuda de la mira. Luego de eliminar a los tediz, se abrirá la puerta de un corredor, hay lásers por todos lados, para llegar del otro lado, evita tocar los láseres y ten listo el botón B para sacar el arma cuando aparezcan tediz de sorpresa. Si tienes espacio suficiente y necesitas tener a la mano tus armas, ayúdate con los botones C para moverte como si fueran el pad, con esto puedes moverte y tener el arma con la mira puesta al mismo tiempo. Para agacharte usa el botón Z.

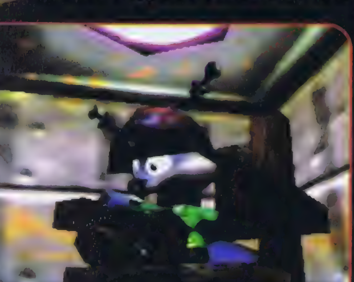




Del otro lado del corredor, hay un ascensor que te lleva a otro piso y a otro corredor, esta vez los tediz saldrán en grupos más numerosos, y por si fuera poco al incómodo grupo de seguridad se unen varios lanzallamas que te darán lata en el camino. Seguirás caminando por el corredor hasta llegar a una especie de pirámide de Lásers.



Luego del corredor, llegarás a un anfiteatro, prepárate para la acción ya que luego del mini cinema tendrás que despacharte a un par de tediz. Una vez que elimines a todos los tediz busca al soldado atado a la silla eléctrica, y habla con él. Justo a un lado se la silla hay dos switches, uno lo libera de la silla y el otro lo convierte en chicharrón. La decisión es tuya y aunque no lo creas no es tan importante, ya que no importa que switch actives, el final de tu compañero siempre será el mismo, y el otro switch abre la puerta que te permite seguir avanzando.







El cuarto al que acabas de entrar está custodiado por un tedi en una súper arma automática, para deshacerte de él acércate a dode está, teniendo mucho cuidado con las balas claro, y busca las cuerdas que están del lado derecho del tedi, estas te permiten subir a las cajas y encontrar la B que está al final de estas cajas; para evitar que te den las balas, cúbrete con los pilares, y cuando se quede sin parque avanza hasta llegar donde está la B, una vez ahí, oprime B cuando el sonido te lo indique y "vuela" al tedi con tu nuevo juguetito.







Ahora es tu turno para montarte en el arma automtica, sube y encargate de todos los tediz que se te aparezcan, ten cuidado porque son rpidos y salen por ambos costados de la habitacin, una vez que lo elimines a todos la puerta del fondo del lado derecho se abrir, sal por ah.

Saving Private Rodent

El cuarto que sigue slo te sirve para darte una idea del terrible plan que esconden los tediz, sin perder mucho tiempo, toma el camino de la izquierda para salir de esa parte del complejo.

Justo saliendo te encontrars con una ejecucin, un soldado est a punto de ser eliminado por un grupo de tediz, se trata de Rodent, quien afortunadamente viste una especie de escudo. Tendrs que encargarte de los tediz, para luego hablar con Rodent.



Ahora juntos debern atravesar por un camino donde estn bombardeando, la ventaja que tienes es que puedes mandar a Rodent adelante para evitar que una bomba te caiga encima, o que te alcance una mina mvil.

Al final de este camino encontrars una puerta de metal gigante, lo que tienes que hacer es buscar el bote que est en el estanque y disparar a los candados de la puerta.

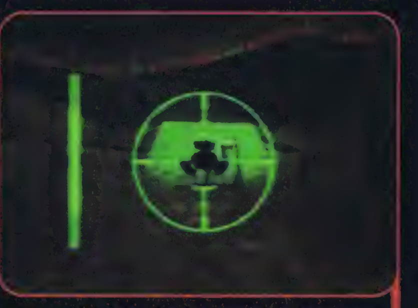
Desafortunadamente estn cayendo tediz del cielo, y tambien tendrs que encargarte de ellos, te recomendamos que seas rpido, ya que si se te acumulan los tediz, es probable que te eliminen.

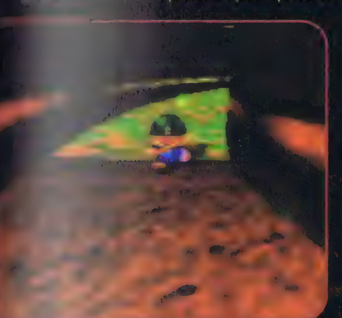
Cuando destruyas los 4 objetivos de la puerta, esta se abrir, dirgete a la puerta donde est Rodent esperndote y entra.





Esa puerta te llevar por un pasillo lleno de minas mviles y pequeas coladeras de material radioactivo, para evitar que te exploten las minas, una vez que se activen regresa por donde llegaste para hacer que caigan en las coladeras de material radioactivo, al final de ese corredor hay un switch, actvalo. adems de abrir la puerta este switch provoca que el nivel de material radioactivo suba, as que regresa lo ms rpido que puedas por donde llegaste, trata de no tropezar o caer en alguna coladera, si lo haces ser difcil que sobrevivas.

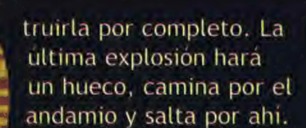




Detrs de la puerta hay un tanque, entra en el tanque y busca una puerta pequea , considerando que entraste en el tanque, la puerta est justo delante de ti, lo que vas a tratar de hacer es abrir la otra gran puerta. y luego de explotarla entra por ah.

The Tower

La gran puerta está abierta, una torre con tiradores protege toda el área, y el acceso con el tanque parece casi imposible, lo que tienes ue hacer es saltar del lado donde están los tediz, subir por la rampa y buscar la B en la madera, cuando la campanita te lo indique presiona B y así lograrás hacer que el puente baje, el área está llena de tediz así que ten cuidado. Cuando llegues al otro lado, lleva el tanque por el camino del puente y apunta a una de las bases de la torre, la intención es destruir las 4 patas de la torre, y para eso debes darle la vuelta a la torre, para avanzar en el camino haz que los puentes bajen tal y como lo hiciste con el primero, y cuando tengas visble la base que sigue de la torre, desde el tanque dispárale hasta destruirla por completo. La última explosión hará un hueco, camina por el andamio y salta por ahí.



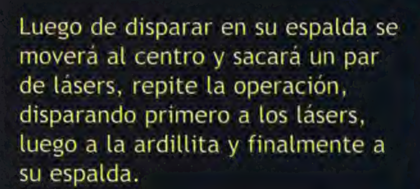
Ahora estás en el corazón del cuartel de los tediz, camina hasta el centro del lugar para hablar con la pequeña ardilla que llora. Lo primero que tienes que hacer es destruir a los submarinos. Para ello tienes que moverte a las orillas del lugar, donde están las pequeñas cuevas, justo en la orilla hay una escalera, y al final de ese camino un B, Presionando el botón Conker se arma con una bazooka, el chiste es dispararle a los submarinos, el problema son los misiles, aunque con un poco de precisión no te será difícil deshacerte de ellos, ya que puedes eliminarlos también.



Little Girl

Una vez eliminados los submarinos, regresa con la pequeña, una terrible sorpresa te espera.El arma secreta de los tediz está frente a tus ojos, para eliminarlo tienes que moverte muy rápido para llegar al tanque. Cuando el super tedi robot saque todo su armamento busca donde cubrirte y cuando cargue dispárale a los cañones, luego de destruirlos, dispárale al brazo que tiene a la pequeña ardilla, momentáneamente la soltará y justo cuando se agache a recogerla, dispara en el hueco que hay en su espalda, ayúdate de las pequeñas cuevas para evitar que te alcance y para conseguir mejores lugares para disparar.





Luego de disparar en su espalda se moverá al centro y sacará un par de láseres, repite la operación, disparando primero a los láseres, luego a la ardillita y finalmente a su espalda.





La ira de la ardillita crece, esta vez tratarán de eliminarte con misiles más sofisticados, pero tu tarea sigue siendo la misma, destruir los lanza misiles primero, luego disparar a la ardilla y terminar con el robot, disparando en su espalda para finalmente terminar con él.

La ardilla está tan molesta que hará lo posible por acabar contigo, y aún tiene un as bajo la manga y es nada más y nada menos que el botón de auto destrucción. Un reloj contador aparecerá en la parte superior derecha indicándote el tiempo que tienes para salir de la base. ¡Buena suerte!



Salta por el hoyo, regresarás al pasillo de los tediz, ya conoces como es que aparecen asi que trata de llevar tu arma a la mano y moverte con los botones C, la mayoria de los lasers los puedes atravesar pasando por debajo o saltando, pero cuando tengas alguno con una caja cerca prueba subir a la caja y explorar las posibilidades que tienes de pasar agachado, o dejándote caer. Al final del pasillo regresarás al cuarto donde eliminaste al primer grupo de tediz y para salir de ahí, debes volver a eliminarlos pero esta vez, con una útil bazooka, cuando sólo te quede un oso por eliminar, el último disparo provocará que el mismo tedi sea quien elimine el láser para que puedas salir.



Place at Last

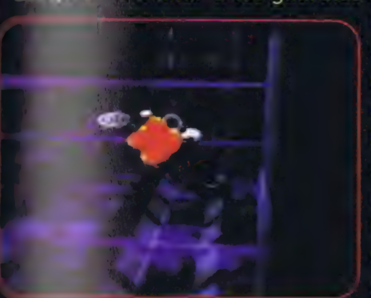


Una vez fuera tendrás que buscar la forma de salir, sigue a los tediz que veas con bazooka para enontrar el camino que te lleva a la salida, ten mucho cuidado , ya que necesitas ser muy preciso para evitar que te sorprendan, cúbrete con los metales rojos. Para que te sea un poco más sencillo evitar a los tediz, pégate siempre a la reja que está del lado derecho, así podrás protegerte un poco mejor de los disparos. Del otro lado de la reja te esperan los sobrevivientes, listos para escapar.

Ahora que estás de regreso en la base militar, dirigete a la salida, que está justo bajo la rampa de los carga dinamita.

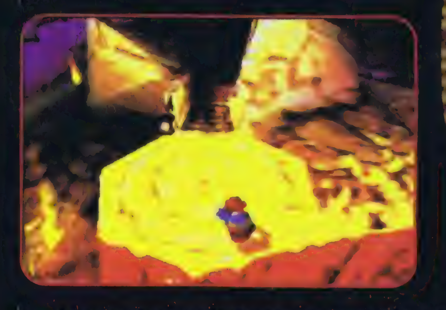
Enter the Vertex

Luego de eliminar a los guardias de seguridad, tu misión será llegar al fondo del pasillo, para tomar el ascensor que te lleva al lugar donde está el dinero. Sigue a Berri y usa los pilares de concreto como escudo para cubrir a Berri mientras desactiva los lásers de seguridad. En la base de cada pilar, hay una B, oprime cuando el sonido te lo indique, y elimina a todos los guardias que se acerquen con la ayuda de lo que ahora conocererás como "Efecto Matrix". Elimina a los guardias que tengas más cerca primero, para que te sea más sencillo intentar otro movimiento, y así ganar tiempo para cubrir a Berry.

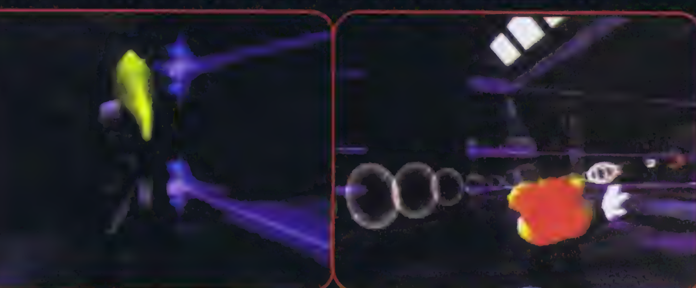


The Windmill's Death

Dirígete hacia donde estaba el molino para investigar qué fue lo que pasó con la abeja reina. Sube por donde está el molino y busca a Rodent. Entra por lo que queda del molino para recoger el dinero que originalmente estaba en un costado del monte donde estaba el molino. Del otro lado te encontrarás con un personaje que ya conoces (Whessel), que está a punto de pedirte "otro favor".



Luego de condicionar tu participación en el "trabajito", y lucir un impresionante atuendo, entra con Berri por la puerta de la Reserva Federal, y si acaso no tuviste suficiente con el cinema de guerra que te recomendamos hace un momento, pues acomódate una vez más en tu lugar y disfruta mucho el impresionante cinema al entrar al Banco de Reserva Federal.







Toma el ascensor, llegarás a la bóveda, sigue el camino hasta llegar al centro de la



bóveda, donde está todo el dinero. Con ayuda de tu sartén toma todo lo que te sea posible.

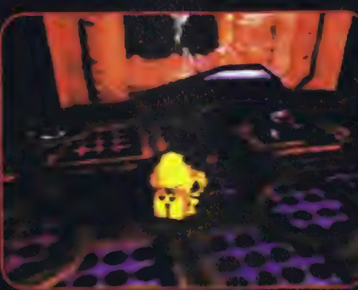
Desafortunadamente no todo es tan sencillo, "alguien" que te ha buscado todo el juego, finalmente dió contigo..... es el Phanter King.

El Phanter King esta fuera de combate, la plataforma donde te encuentras está en órbita, y un peligroso Alien, esta a punto de acabar contigo. Seguramente hasta este punto no estás muy preocupado por eso, ya que toda esta aventura ha estado llena de sorpresas como esta.

The Vault

Justo bajo de la silla de Phanter King, hay un switch, actívalo. Dos puertas se abrirán, una de ellas te dará acceso a un traje especial, y la otra provocará que todo sea atraido al espacio exterior. Toma el traje y prepárate para hacerte cargo del Alien.

Cuando estés de frente al alien oprime B para comenzar a golpearlo, una serie de golpes lo dejará K.O. momentánea-mente. Tómalo por la cola y con ayuda del stick hazlo girar (igual que con Bowser en Mario 64), una vez que hayas conseguido una buena velocidad de



giro, proyéctalo en dirección a la puerta que da al exterior de la nave con el botón B. Tendrás que repetir este movimiento tres veces, el primer agarre te será relativamente sencillo, para evitar problemas con el segundo y el tercer agarre, salta cuando el



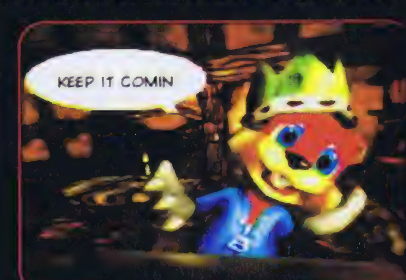
Alien te ataque con la cola, y cuando te tire mordidas o te ataque con la cabeza oprime el botón Z para cubrir tu cabeza, el contacto del alien cuando pongas guardia te dará una fracción de segundo para comenzar a golpearlo.

End Cutscene

El Alien es tu última prueba, y estás de regreso en el castillo. Un numeroso grupo de viejos conocidos, te han proclamado el nuevo rey... y ya no hay nada que hacer, es curioso pero, algo de lo más interesante que tiene este juego es que, seguramente ahora que Conker está en el trono, su rostro refleja mucho de lo que tú mismo sientes en este momento, ¿valió la pena todo por lo que has pasado?, ¿está finalmente Conker... a salvo? A final de cuentas todo lo que pudo haber sucedido ...sucedió.Y eso no es todo, curiosamente, este final no es más que el principio de otra larga, larga historia.



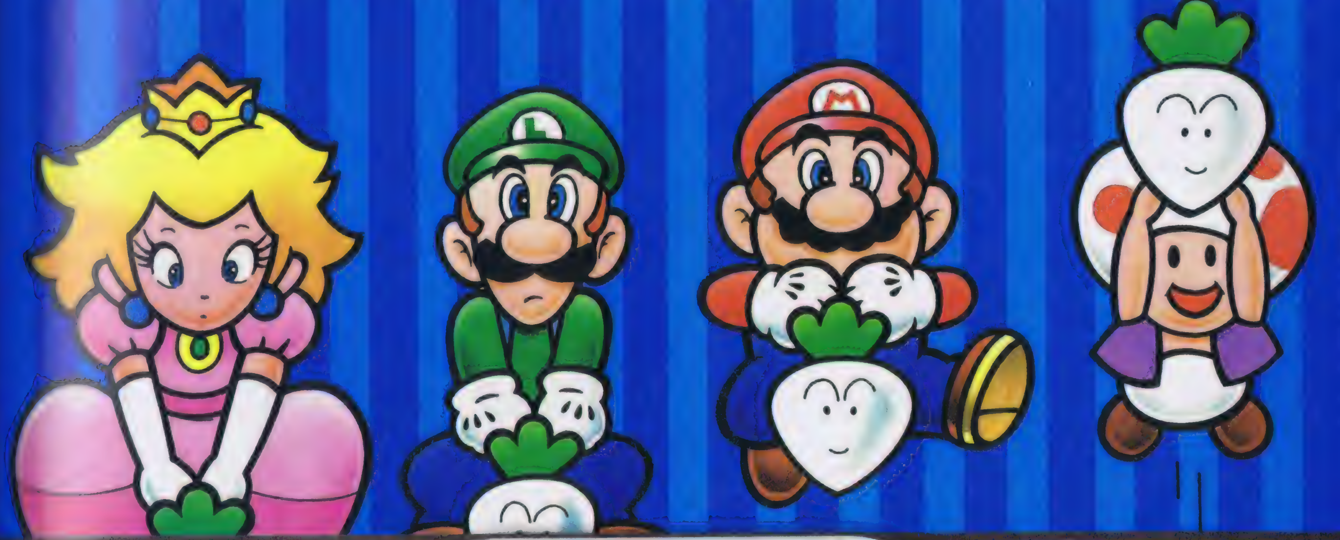






GAME BOY ADVANCE

Apúrate porque vuelan...



GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE

32 bit

SUPER MARIO ADVANCE
FEATURING SUPER MARIO BROS. 2 AND CLASSIC ARCADE MARIO BROS.
GAME BOY ADVANCE

F-ZERO
MAXIMUM VELOCITY

gamela

nintendo.com

EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Por:
Fco. Javier Chávez "Conejo"

**Je, je... por fin ya me dieron mi sección, y aunque es solamente una prueba, espero que te agrade mi punto de vista.
Bueno, generalmente te estaré platicando un poco de los juegos buenos y algunos que no lo son tanto, pero que por diversas cuestiones nunca llegaron a ver la luz de los aparadores o que simplemente no pasaron de ser un título meramente regional.
Pero, ¿por qué pasa esto?, lo veremos un poco más específicamente.**

Los títulos regionales casi nunca salen de ser un producto para un mercado específico. Lo que quiero decir es que por ejemplo, en Europa, lo que concierne principalmente a países como: España, Inglaterra y Francia, (aunque muchas veces también toman en cuenta a Alemania), existen ciertos juegos que no son nada comerciales en Asia (contando a Japón y China como principales consumidores) y mucho menos en América, como es el caso de los Galos Asterix y Obelix. Otro buen ejemplo podrían ser The Smurfs, mejor conocidos en el centro y sur de América como Los Pitufos, lógicamente este tipo de títulos producido en Europa, tiene una mediana aceptación en nuestro continente, y en Asia ni siquiera eso. Ojalá y todos los juegos regionales fueran sencillos, es decir, que no fuera tanto problema producirlos para otras áreas del globo terráqueo, sin embargo hay muchísimos juegos buenísimos que desgraciadamente no podremos disfrutar. Tal es el caso de "Parodius", un excelente juego para el Super Famicom (que incluso llegó a salir en Europa) que gracias a la gran cantidad de elementos tradicionales japoneses y sobre todo su humor, nunca pudo ser traducido al 100%, ya que las costumbres en esta parte de la tierra tienen valores muy diferentes al resto del mundo; una lástima, en verdad es un buenísimo Shooter.

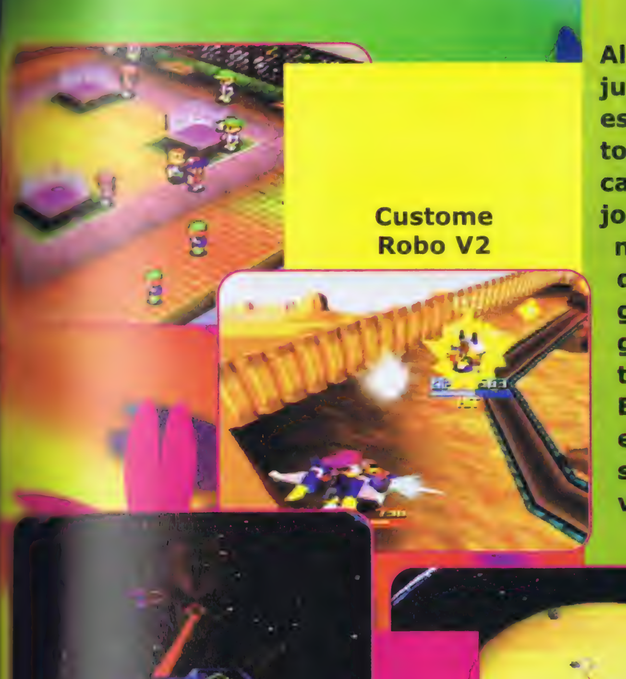


Asterix & Obelix

Los Pitufos 2

Parodius





Custome Robo V2

Algunas otras ocasiones nos vemos privados de grandes juegos por conceptos meramente monetarios. ¿cómo es esto? Ocasionalmente la sucursal de la compañía productora no está interesada en importar un juego; como es el caso de Custom Robo para el Nintendo 64, que se produjo en Japón, pero hasta la fecha, la sucursal de América no ha mostrado interés en el producto, tal vez porque decidió enfocar más sus fuerzas de venta a otros juegos... quien sabe; lo que sí es seguro, es que existe un gran procentaje de probabilidades de que este gran título nunca vea los aparadores en nuestro continente.

El otro aspecto monetario, que es mucho más drástico, es el hecho de que la compañía que produce un juego, simplemente se quede sin fondos, por lo que algunas veces se ven obligados a "tronar" algunos proyectos para poder subsistir, y otras veces se avientan tanto al ruedo que terminan perdiéndolo todo. Algo así le pasó a Gametek con su proyecto "Robotech Crystal Dreams" para el Nintendo 64, lo peor de todo es que nadie se ha interesado en comprar los avances del juego, por lo que es otro más de los títulos sepultados bajo intereses económicos.

Robotech CD

En algunas otras ocaciones, las compañías matan el concepto del juego sin siquiera conocer el juego al importarlo, cambiando así su esencia. Este es el caso del legendario "Super Probotector" para el Super Nintendo, mejor conocido en América como "Contra 3 - Alien Wars". Lógicamente estoy hablando de la versión europea del juego, en donde los personajes principales fueron convertidos en ROBOTS, quitándole así todo el sabor y heroísmo a los grandes guerreros de Red Falcon para adjudicárselos a las innovaciones en inteligencia artificial. Claro está que el juego finalmente llegó a Europa, pero creo que aunque sigue manteniendo su gran acción, le quitaron algo de sabor.

Super Probotector



Super Probotector

Como puedes ver, esta sección es muy prometedora ya que podrás conocer más allá de los productos que han salido al mercado y así entender mejor a las compañías productoras, o en su defecto, tener más armas para apedrearlos y exigir como videojugadores apasionados que se lancen los juegos que queremos en nuestros respectivos continentes.

Así concluye esta sección especial, se despide su seguro e incisivo servidor, no si antes aclarar que me pueden hacer llegar sus comentarios y abucheos al correo electrónico conejo@nintendo.com.mx con el subject "ATENCION CONEJO" o por carta a Hamburgo #8 Col. Juárez CP:06600 México D.F., nuevamente con la leyenda "ATENCION CONEJO".

Mil gracias por su atención, hasta la próxima.





Magi-Nation es un nuevo RPG para el Game Boy Color, donde se mezclan muchos elementos y mucha imaginación para crear un mundo lleno de fantasía y lograr un RPG como ningún otro. Este es el primer juego de Interactive Imagination, una compañía reciente que ha creado un nuevo concepto de realidad para todos los amantes de las aventuras épicas, en esta empresa se encuentran personas de gran talla con mucha experiencia dentro de la industria de los videojuegos como Rich Silveira, quien fue presidente de Squaresoft Inc.; Phillip Tavel y Glenn Halseth, quienes han tenido mucho que ver dentro de la mercadotecnia y distribución de productos de Nintendo.

Como podrás imaginarte, estas personas tienen mucha experiencia en el ámbito de los videojuegos y han creado el concepto Magi-Nation, del cual sus más fuertes cartas son el juego de tarjetas Magi-Nation Duel y ahora, el juego para Game Boy Color Magi-Nation. En Magi-Nation Duel encontrarás muchos elementos comunes de los juegos de cartas, con la extensión de que aquí se maneja una realidad que va a abarcar muchos otros espacios como los videojuegos y libros.
En Magi-Nation de GBC podrás jugar un RPG bastante bueno y adentrarte en el mundo de Magi-Nation desde el papel de Tony Jones, un chico común en nuestro mundo, pero nuevo en Moonlands, el reino de Magi-Nation.

Al principio, notarás un cierto parecido con Pokémon, ya que aquí se coleccionan monstruos también; pero aquí se llaman Dream Creatures y son invocados desde anillos especiales que debes conseguir a lo largo del juego. En realidad, esto de los anillos es para darle un toque más de RPG que de cartas, pero la forma en la que se llevan a cabo las batallas es muy similar a Pokémon Trading Card Game.

El juego es básicamente un RPG con todo lo ya establecido como hablar con mucha gente para averiguar cosas, ir peleando para ganar experiencia y conseguir ítems que te ayudarán en tu recorrido.
Pero aquí no se trata solamente de conseguir monstruos o tarjetas, aquí cada vez que enfrentes y derrotes a un monstruo, obtendrás unos elementos llamados Animite, que son la esencia de esa criatura en particular.

TONY LLEGA A MAGI-NATION





La historia empieza cuando unos chicos están deliberando sobre quién tiene el valor de entrar en una cueva, en eso llega Tony, quien se acaba de mudar ahí. Los otros chicos se burlan de él y lo retan a entrar en la caverna por un cristal, Tony entra y encuentra el cristal, pero entonces el suelo bajo de él se derrumba y Tony despierta junto a un río en un mundo muy diferente al que él conoce.

Cuando obtienes suficientes Animites, puedes ir a que te forjen un anillo con el que podrás invocar a una Dream Creature. Los Dream Creatures son los monstruos que te ayudan en las batallas, solamente puedes invocar a cuatro a la vez. Puedes también, equipar a tus Dream Creatures con diferentes ítems llamados reliquias, que le ayudarán bastante para sus estadísticas.



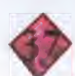


Como en Pokémon, existen Dream Creatures salvajes y otras controladas por personas, a aquellos que controlan Dream Creatures se les llama Magis.
Las peleas contra Dream Creatures se suceden cuando entras en contacto con una o varias en áreas de campo abierto. Afortunadamente, no aparecen al azar, sino que se manifiestan con destellos brillosos, cuando los tocas, entras en modo de batalla; de este tipo de pelea puedes escapar, si es necesario.



Cuando eres retado por otro Magi, entran en batalla; aquí debe cada uno de invocar a sus Dream Creatures y empezar la pelea. Una de las grandes diferencias es que también los Magis pueden usar hechizos contra los Dream Creatures contrarios. Además de que hay mucha interacción entre los Magis y sus Dream Creatures, puesto que los Magi necesitan darle energía a los Dream Creatures para poder invocarlos, al terminar el encuentro, los Dream Creatures regresan la energía al Magi.

Cuando eliminas a todos los Dream Creatures del oponente, debes ahora implicarle daño a el Magi directamente, tanto con tus Dream Creatures, como con tus ataques. No puedes escapar de una batalla entre Magis.





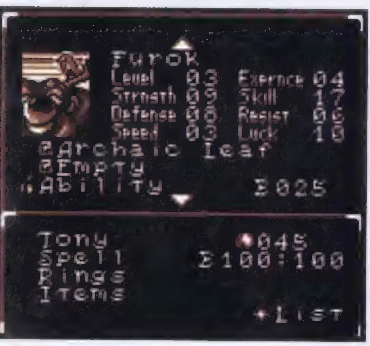
La jugabilidad es también muy buena, en la mayoría de los RPG's los personajes no corren o deben rodear los elementos de los pueblos, en Magi-Nation puedes correr e incluso saltar, todo presionando el botón B, si lo dejas presionado, Tony correrá y si lo dejas presionado y avanzas hacia un obstáculo, Tony lo saltará.



Dentro del mundo de Magi-Nation encontrarás más de 80 diferentes Dream Creatures para controlar. La manera de cómo conseguirlas es lo que le quita el mal sabor de ser uno de los tantos juegos de "consigue todos los etc".



Según los cuates de Interactive Imagination, el juego cuenta con una gran variedad de finales, así que muchas elementos serán de gran importancia para cambiar el final, esto le da un toque más personalizado al juego.



Otro detalle del juego que lo hace bastante diferente y más realista es que cuando tus Dream Creatures enfrentan a un enemigo de un nivel más alto, ganan más experiencia porque les costó más trabajo y entonces, si derrotan a un oponente de menor nivel, ganan menos experiencia. Esto es algo muy bueno pues te exhorta a buscar siempre un reto mayor con tal de hacerte más experto en el juego.



Dentro de los pueblos podrás encontrar diferentes locaciones de gran importancia para tu progreso en el juego, como los Inns, donde podrás salvar tu juego y recuperar tu energía, las tiendas para comprar ítems y demás cosas y también los negocios especializados en forjar los anillos para invocar a los Dream Creatures.

Magi-Nation es un juego bastante bueno, tiene muchos elementos que lo hacen muy diferente a los demás RPG's, pero además se trata de un buen juego, además del concepto, la música es buena y las gráficas son excelentes, el modo en el que se llevan a cabo los cinemas es muy bueno y no te "aparta" de lo que está sucediendo a tu alrededor. El control es bueno también y el modo de batalla no es aburrido y fácil de entender, estaremos dándole un buen vistazo para seguirle la pista a este gran juego.

Segunda opinión

Como gran aficionado al género RPG, estuve esperando con ansia este título; no estaba muy enterado acerca del concepto Magi-Nation, pero aún así, no tardé en jugarlo tan pronto como pude y mi espera no fue en vano. El juego en realidad es bastante bueno, siempre que empiezas un RPG sientes que inicias una aventura que reta a tu imaginación y que solamente podrás seguir adelante si eres persistente, con Magi-Nation esto también se manifestó con la grata sorpresa de que no solamente era un buen RPG, sino que también es un buen concepto que adaptaron muy bien al Game Boy, puesto que por ser un juego basado en Traiding Cards, pudo ser aburrido pero no fue así. Lo que sí puedo decir es que tenía un poco de temor al empezar porque esperaba que no fuera un juego clonado de Pokémon donde debías convertirte en el mejor de lo entrenadores al tener los ??? animalitos, pero afortunadamente se puede jugarlo sin tener en cuenta de que existe el fenómeno Pokémon. Es un título que recomiendo ampliamente para los colegas que disfruten de un buen RPG épico y también para todos aquéllos aficionados a los juegos de cartas tipo Magic.

Panteón



Lo bueno es que...

-Es una buena y diferente adaptación del original Magi-Nation Duel
-Tiene interacción entre el personaje principal y el equipo.
-La experiencia varía dependiendo del nivel del contrincante.

Lo malo es que...

-Sólo es para Game Boy Color.

Lo mejor es que...

-Si lo compras con un distribuidor autorizado, obtendrás una tarjeta de colección.



CANNON FODDER

Compañía: Codemasters

Compatible

Clasificación: TEEN T

Desarrollado: Codemasters

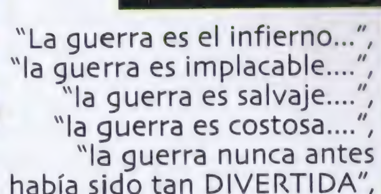
Memoria: 8 megabit

Categoria: A acción

Lanzamiento: 2K octubre

Cannon Fodder es un divertido juego en donde el tema es la guerra. Aquí te asignarán varias misiones en las que tu principal objetivo es eliminar a todo el batallón enemigo y para eso cuentas con un batallón a tu cargo. Al empezar el juego te piden que pongas un nombre con el que te identificará tu batallón, después de esto te pedirán el nombre de tu enemigo, sí leíste bien, en este juego puedes darle el nombre que tú quieras de tu peor enemigo para que le ganes con más placer.

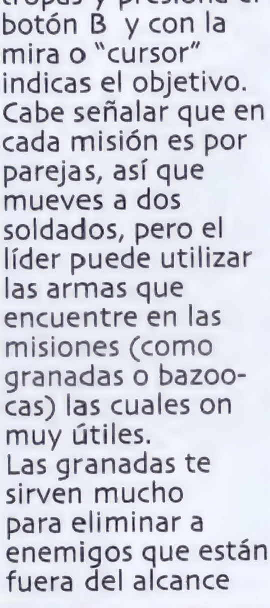




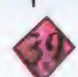
"La guerra es el infierno...", "la guerra es implacable....", "la guerra es salvaje....", "la guerra es costosa....", "la guerra nunca antes había sido tan DIVERTIDA", Así empieza una nueva aventura en tu Game Boy Color, por cortesía de Codemasters, quienes te tienen preparadas muchas sorpresas en este título.

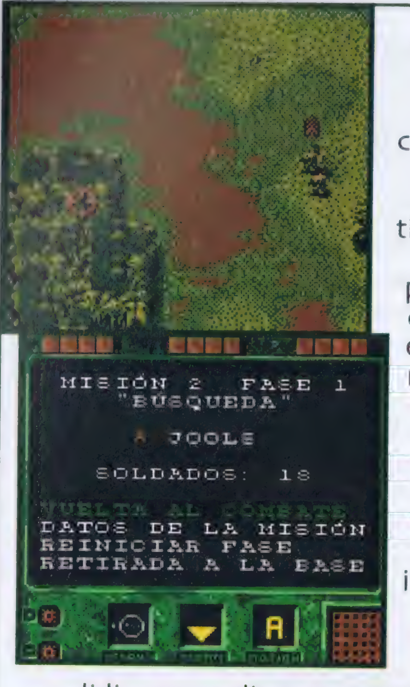
El juego es simple, en la pantalla aparecerá una mira la cual hace la función de un "cursor", sólo indica el lugar en donde quieres que avancen tus tropas y presiona el botón A; para disparar es el botón B y con la mira o "cursor" indicas el objetivo. Cabe señalar que en cada misión es por parejas, así que mueves a dos soldados, pero el líder puede utilizar las armas que encuentre en las misiones (como granadas o bazoocas) las cuales on muy útiles. Las granadas te sirven mucho para eliminar a enemigos que están fuera del alcance





con tu arma normal, pero con granadas será más fácil eliminarlos y si hay varios enemigos alrededor del objetivo, también son eliminados. La bazooca también tiene gran alcance, pero la diferencia es que debe estar libre el camino entre el objetivo y tú para que le des, y por el contrario, con las ganadas esto no importa. Para tener acceso a estas armas primero presiona Select y después A+B para lanzar o disparar a donde esté la mira, según sea el arma.





Parece fácil, pero no es así, ya que no cuentas con un indicador de a cuantos enemigos debes eliminar y para saber dónde hay enemigos, tienes un pequeño radar el cual aparece en la parte de abajo a la hora de presionar Start; esto es útil para saber más o menos por donde están las fuerzas enemigas, pero la estrategia es importante así como conocer el terreno, ya que éste también juega un papel muy importante a la hora de realizar tu misión, porque en algunas ocasiones tendrás que lidiar con peligrosas arenas movedizas en donde puedes perder varios hombres, además de que los enemigos se ocultan bien y salen de sorpresa. Debes tomar en cuenta el número de soldados que tienes en tu pelotón ya que el juego acaba cuando pierdes a todos ellos. Parece difícil perder veinte hombres en tan solo una o varias misiones, pero los enemigos también utilizan armas pesadas con las cuales pueden eliminar a tu pareja de soldados de un solo tiro, así que lo primero que tienes que hacer es ver bien el área en donde estás y planear una estrategia de ataque, no olvides salvar antes de cada misión, si consideras que vas con los suficientes hombres para continuar.



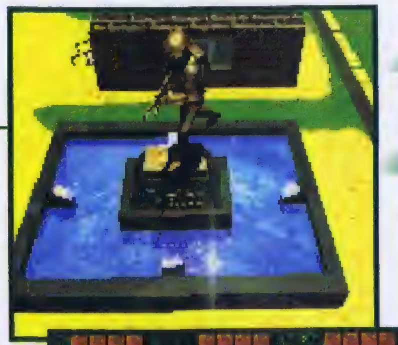




Recuerda grabar tus avances del juego y más si te dan más reclutas con lo que aumenta tu pelotón, en caso de que sientas que vas mal y no quieres volver a empezar desde el principio, sólo pon la opción de volver a cargar un juego, así podrás pasar de nuevo y con los hombres que llevabas antes. EWAWO.



Otra cosa que "enriquece" a este título es que cuenta con FMV, así es, aunque para estas alturas esto no es nada nuevo ya que varios juegos de Game Boy Color tienen algunos FMV éste está bien realizado y cuenta con algunas voces digitalizadas. Este título está muy bueno para todos aquellos que buscan un juego entretenido, qcon buenos gráficos y ¿por qué no?, con la mejor presentación en el Game Boy Color.



Otra opción que se nos estaba olvidando es que al iniciar el juego puedes seleccionar el idioma entre los que se encuentra el español para que puedas entender bien los objetivos de cada misión y algunas opciones. En el cuartel hay varias opciones antes de ir a tu misión que son más bien para ver los récords y soldados que han muerto en batalla.







En general es un buen título de estrategia con el cual pasarás un buen rato de diversión, las gráficas y los FMV están bien realizados, así que si te interesa un juego en donde tengas que investigar y planear tu estrategia de ataque, Cannon Fodder es muy recomendable para ¡divertirte en la guerra!

Segunda opinión

Cannon Fodder es otro gran título para todos los dueños del Game Boy Color y más aún si te gusta la estrategia y andar explorando. En esta ocasión tienes al mando un pequeño batallón con el cual debes sortear todas las misiones a las que seas encomendado; no cuentas con un gran arsenal pero no por seo deja de ser bueno y entretenido.Un punto muy bueno es que cuenta con algunos FMV los cuales se ven muy bien. Si te gustan los juegos entretenidos y de algo de estrategia, este título no te defraudará aunque cuando te eliminen tengas que volver a recorrer todo (algo molesto en algunas misiones).

EWAWO.

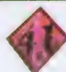
CANNON FODDER

Lo bueno es que...

-Hay un título más para los amantes de la estrategia.
-El modo de juego es fácil
-Tienes armas y en algunas misiones utilizarás vehículos
-Los FMV están bien hechos.

Lo malo es que...

- En algunas misiones que son de un solo camino y que están bastante largas, si te eliminan vuelves a empezar desde el inicio.



NUESTRA PORTADA

Por más de diez años, el Game Boy de Nintendo ha sido líder de los sistemas de videojuegos portátiles en toda la historia sin lugar a dudas. Y ahora, Nintendo ha decidido dar un gran salto, de 8 a 32 bits y a partir del 11 de este mes, podremos ser testigos de la tecnología portátil más avanzada del planeta. ¿Quieres saber las mejorías que tiene el Game Boy Advance en comparación con el Game Boy Color? Checa la tabla

¿Qué es lo que hace que el Game Boy Advance sea un sistema el cual DEBAS tener?

Multiplayer: Varios jugadores simultáneamente podrán participar en un mismo juego y en algunos utilizando ¡un sólo cartucho!



El tamaño de la pantalla: La pantalla del Game Boy Advance es más grande que la del Game Boy Color, tipo Wide Screen, para que la resolución de los juegos sea mayor y por lo tanto, los gráficos sean inigualables. Y, lo mejor es que el sistema sigue siendo igual de pequeño.



Nuevos botones: El Game Boy Advance ahora ya cuenta con dos botones nuevos, el L y el R, por lo que podrás experimentar una forma nueva de jugar en el Game Boy.

Duración de la batería: Igual que el Game Boy Color, el Game Boy Advance utiliza dos baterías doble AA, pero la diferencia está en que éstas durarán en el GBA un 50% más de tiempo que en el GBC... un gran ahorro de energía.

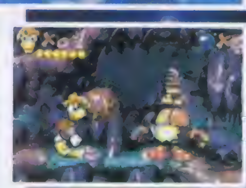


Tamaño de los cartuchos: El tamaño de los cartuchos es realmente sorprendente y podrás ocultarlo sin problemas en tu mano cerrando tu puño.

Compatibilidad con GC: El Game Boy Advance será compatible con el Game Cube... ¿Para qué? Eso aún no se sabe, pero puede tener múltiples usos y muy variados, como, por ejemplo, hacer seretamente tu estrategia en los juegos de soccer o, abrir escenas de un juego de GC con el de GBA.



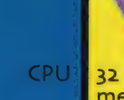
Compatibilidad con GB: En el Game Boy Advance podrás jugar TODOS los juegos de Game Boy y Game Boy Color, por lo que, de entrada, el GBA tendrá más de 500 disponibles.



Sonido: El Game Boy Advance, para reproducir el sonido, utiliza la tecnología PCM Stereo Sound System. Tal vez las palabras no lo describan mucho, pero al escuchar el sonido quedarás impactado.

Tamaño: El tamaño del Game Boy Advance aún conserva el tamaño "Pocket" de su ancestro, así que el adjetivo "portátil" es el que mejor lo define.

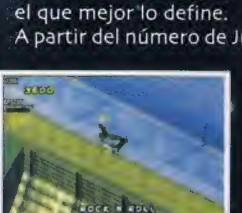
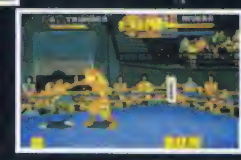
A partir del número de Julio tendremos ya los primeros A Fondo de los juegos para el Game Boy Advance, así que, por el momento, sólo te podemos decir que consigas este maravilloso sistema cuanto antes, pues seguro se agotará. Por la sorprendente tecnología que utiliza, sus excelentes gráficos y música, pero, sobre todo, por los grandes juegos que tendrá en el futuro, el Game Boy Advance merece estar en Nuestra Portada.

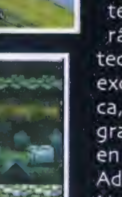



CPU	32 -Bit ARM con memoria implantada	8-bit Z80
Pantalla	2.9" TFT pantalla reflectiva 240x160 de resolución 40.8mm x 61.2mm medida de la pantalla 32,768 colores posibles 511 colores simultáneos en modo de personajes; 32,768 colores simultáneos en modo bitmap	160x140 de resolución 32,000 colores posibles 56 colores simultáneos
Tamaño	(mm) 82mm (L) x 144.5mm (A) x 24.5mm (P)	75w x 133a x 27p
Peso	140g	138g
Poder	2 baterías AA	2 baterías AA
Duración de labatería	15 horas	10 horas
Software	Formato de Cartucho Compatible con Game Boy y Game Boy Color	Formato de Cartucho Compatible con Game Boy

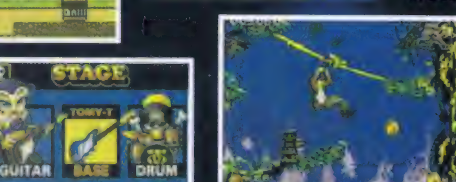


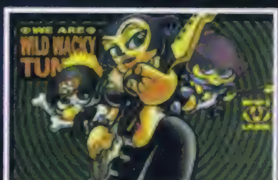


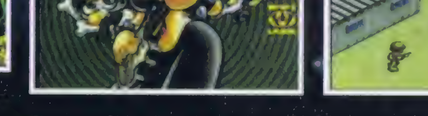
















DONALD DUCK GOING QUAKERS

También para este divertido título te tenemos unas cuantas claves para llegar de un nivel a otro sin tener que pasarlos uno por uno y si las pones bien notarás que entras al nivel deseado.

Para el nivel 1-2 tendrás que poner esta secuencia:

Y M P H T M 9

Para el nivel 1-3 sólo tendrás que teclear lo siguiente:

W N Q J W P Y

Para el nivel 1-4 haz lo siguiente:

2 Z S L X S W

Para el 1-5 tendrás que hacer esto:

P W Y R 3 X D

Y para el nivell 2-1 deberás poner lo siguiente:

Z W Y R 3 X D

MUSEO

NINJA 外伝 GAIDEN

Vamos a continuar con la segunda parte del Museo de Ninja Gaiden, con los demás juegos que conforman la colección. Nos referimos a colección porque en realidad todos los juegos no son una saga completa, sino que algunos son adaptaciones o bien, son historias alternas con el mismo personaje, pero vamos a seguir con este Museo para que tú mismo veas a qué nos referimos.

Ninja Gaiden Atari Lynx 1990



La versión que salió para este sistema en realidad es una adaptación del original Ninja Gaiden de Arcadia, aunque el sistema no era muy poderoso, la adaptación resultó ser bastante buena. Aún con las obvias limitaciones del sistema, no dejó de ser un buen juego, los enemigos tenían buen tamaño y la música era bastante parecida al original; lo que sí les faltó para que fuera una adaptación casi fiel, fue la falta del segundo jugador, pero bueno, es parte de la colección y tiene más puntos buenos que malos.



La pronunciación correcta de Ninja Gaiden es "Ninya Gaiden", no "Ninya Guiden" ni "Ninya Gueiden", porque son palabras japonesas, no americanas.

Ninja Gaiden Episode III "The Ancient Ship of Doom" NES 1991

El último capítulo de Ninja Gaiden es un buen juego, pero lamentablemente resultó ser una mala secuela. NG 3 tiene la historia un poco forzada, además de que la movilidad sufrió un cambio bastante drástico en comparación con los juegos anteriores que aparecieron para el NES; el control era bastante lento y los saltos se limitaban bastante. Un detalle que le fue agregado a este juego es que cuando agarrabas un ítem, se acrecentaba el rango y el poder de tu espada por una "ondita" de energía, esto hacía que el reto fuera un poco menor porque no era necesario precisar tanto los ataques, pero de todas maneras resultaba una gran ayuda porque el verdadero reto era dominar a Ryu con la nueva movilidad.



La música por su parte, no tuvo grandes mejoras, de hecho podemos decir que es el que tiene la música más "normal" de los tres cartuchos de NES. Otro detalle que cambió un poco la manera de jugar fue que Ryu ahora se podía colgar de tubos, lianas y otros elementos horizontales; una vez en ellos, podías saltar, atacar y subirse. Este movimiento cambió la perspectiva del juego por lo que se convirtió en un punto a favor, innovando en la saga.

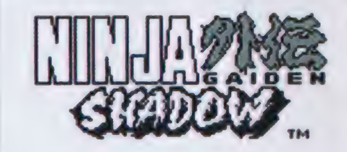


Los Ninjas en realidad eran espías en el tiempo feudal de Japón, en el siglo XII (cuando los samurais estaban en su apogeo); cuando en el siglo XIV el índice de peleas y enfrentamientos se elevó, fue muy necesario averiguar sobre los posibles enemigos acerca de sus víveres y cantidad de armas, por lo que los Ninjas se hicieron más populares.



Ninja Gaiden Shadow Game Boy. 1991

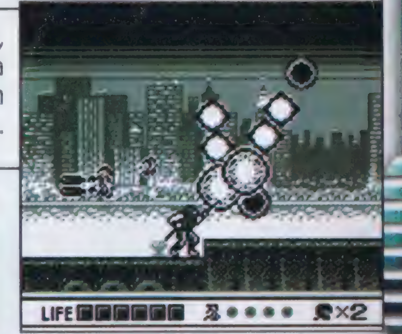
Como toda saga que se respete, Ninja Gaiden hizo su arribo al sistema portátil de Nintendo casi al mismo tiempo que el NG3 de NES, pero ahora sí cambió bastante la forma de jugar de la que estábamos acostumbrados a jugar. Ryu aquí no podía subir a las paredes, pero si podía colgarse de los tubos horizontales y algunos techos; esto estaba muy reforzado con su nuevo implemento ninja: una cadena para poderse agarrar de los techos y subir para librar obstáculos, enemigos y otras cosas. También te permitía subir a los postes que podías recorrer libremente de un lado al otro y subirte en ellos como en NG3.



TM AND © TECMO, LTD. 1991
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED BY NINTENDO

Como era de esperarse, Ninja Gaiden Shadow tenía un par de puntos en comparación con las versiones de NES que, por características del sistema, es obvio que fueran diferentes. Una de ellas es que aquí la energía era bastante corta, solamente tenías la magia de Fire Wheel, Ryu no podía subir a las paredes y por último, no había cinemas entre escenas. Como podrás imaginarte, es lógico que algunos elementos no llegaran al Game Boy, pero tenía elementos muy buenos como el uso de la cadena, salto de dos niveles (variaba según presionaras el botón) y la música, que siendo para Game Boy, era realmente buena; en NGS la música era casi en su totalidad re-makes de algunas BGM de los títulos de NES, pero era bastante buena.

Lo que sí podemos decirte es en que la historia (según el juego), estos acontecimientos pasan tres años antes de los sucesos de Ninja Gaiden, entonces la verdad si no entra tanto en la saga, pero es un buen pretexto para gozar de este juego en el Game Boy.



Los Ninjas estuvieron muy de moda hasta que empezó el período de Edo (antiguo nombre de Tokio), cuando se reestableció el gobierno, los Ninjas empezaron a desaparecer (1660-1868).

Ninja Gaiden Episode III "The Ancient Ship of Doom" Atari Lynx. 1991



Tecmo lanzó para este otro sistema una adaptación del tercer NG para el NES, lo curioso es que el primer Ninja Gaiden para este sistema fue una adaptación del original de Arcadia y no salió otro hasta esta adaptación del NG3.

Lamentablemente el tipo de pantalla de este sistema es más compacto por lo que el juego se vio forzado a ser compacto también, nos referimos a la pantalla. Los status, score y energía se ven muy mal y muy forzados a entrar en un espacio tan pequeño, por lo demás, es igual a la versión de NES.





Ninja Gaiden Game Gear. 1991

¡1991 fue el año en que los Ninjas invadieron los sistemas caseros! Claro que, muy lamentablemente, Ryu sufrió una metamorfosis total en su llegada al Game Gear. El juego en realidad no era malo, sólo que no era un Ninja Gaiden. La movilidad era bastante diferente y lenta y las gráficas se veían...bien.



La dificultad dejaba mucho que desear, por lo que no tenía mucho "Replay Value". Curiosamente, los poderes se usaban de manera diferente a las acostumbradas, aquí debías presionar abajo y ataque en lugar de arriba y ataque, por lo que si eras un fan de NG y habías jugado las versiones de NES, Game Boy y Atari Lynx, te descontrolabas muchísimo.



Ninja Gaiden Sega Master System 1992

Ryu hizo su arribo al Sega Master System con mucha experiencia, este título tiene bastantes elementos combinados de los juegos de NES, además de buena movilidad y la acción característica de la trilogía de NES. Claro que sufrió un par de cambios como el uso de las paredes, aquí Ryu no podía subir a ellas, sino que debías saltar y rebotar presionando el control y salto.

Un detalle muy innovador es el movimiento de Ryu al presionar salto y ataque al mismo tiempo, que activaba un ataque de desesperación (muy al estilo de Final Fight) que eliminaba a todos los enemigos en pantalla, claro, exceptuando a los jefes. Aunque este ataque tenía su precio (casi un cuarto de vida), te salvaba la vida en los momentos más comprometidos.

Aunque las gráficas eran bastante buenas en comparación con las de los juegos de NES, la historia no cabía mucho que digamos dentro de la saga original y los cinemas se vieron bastante malos; cuando en la primera versión de NG de NES tenías muchas animaciones, aquí solamente un par de imágenes con mucho texto, es lamentable que no le hayan sacado más jugo al sistema para que quedara mejor el juego.



Ninja Ryukenden PC Engine Turbo Grafx-16 1992

Este fue un buen Re-Make del primer Ninja Gaiden para el NES, pero que nunca vió la luz en América. Las gráficas resultaron bastante buenas (obviamente mejor que el NG de NES), aunque la movilidad no era del 100% igual, sino un poco más lenta. La historia era la misma que en el NG, pero la música la verdad dejaba mucho qué desear. Con una dificultad mayor, esta versión es uno de los juegos dentro de la colección con mayor reto. Lamentablemente no llegó a nuestro continente y tampoco a ningún sistema de Nintendo.



Ninja Gaiden Sega Genesis, 1992

Para este otro sistema de Sega, se lanzó un Ninja Gaiden con más parecido al original de Arcadia, pero con muchísima menos calidad.
Este juego solamente salió en Japón, con una historia totalmente diferente a la de la saga de NES; según esto, el maestro de Ryu (no, no es Sheng Long) lo envía a América a detener a un ninja traidor. Uno de los detalles que lo hacen malo es que a diferencia del original de Arcadia, éste te aburre rápidamente y la movilidad es muy mala, tal vez por esta razón no llegó a nuestro continente.

La palabra Ninja significa "Espía" y Gaiden se puede traducir como "Leyenda" o "Historia"; por lo que la interpretación del título del juego sería: "La Historia del Ninja", refiriéndose a las aventuras que vive Ryu Hayabusa fuera de su país.

Ninja Gaiden Trilogy Super NES, 1995

Podríamos decir que este es el mejor juego de la saga, porque contiene los tres Ninja Gaiden del NES en un solo cartucho, con gráficas retocadas con todo el poder del SNES. Aunque las gráficas fueron mejoradas un poco, no fue de igual manera que el Super Mario All Stars, pero algunos preferimos que así fuera, pues se respeta la integridad del juego y pueden conocerlo mejor los que no hayan tenido la posibilidad de jugar los clásicos de NES.



Este es un gran juego del que no hay muchos, dado que la producción fue muy limitada, pero si tienes la fortuna de conseguirlo, ten la seguridad de que será una muy buena adquisición. Como Plus, le agregaron la opción de password a los juegos; esta opción la tenían los cartuchos japoneses, pero no los Americanos, así que es un punto más a favor para el título.



Existen otros juegos que parece que no tienen relación con la saga más que la compañía, pero en ellos aparece Ryu Hayabusa, estrella principal de Ninja Gaiden, por esta razón merece que se les incluya en este Museo.



Dead Or Alive Arcadia, Sega Saturno, PSX, 1997, 1998

En este juego de peleas, encontramos a Ryu, con un "look" algo diferente, pero con muchos movimientos que no lo separan de sus juegos, al contrario, Tecmo hizo un buen trabajo al incorporar a este ninja en el juego y podemos decir que es muy meritorio.





Dead Or Alive 2 Arcadia. Dream Cast. Play Station 2. 1999. 2000



¿Qué podemos decirte? Este juego es la secuela del anterior, pero el chiste es que aparece nuevamente Ryu Hayabusa, con una imagen un poco diferente, pero ahí está. Lo bueno es que también está la opción de elegir a Ryu con su traje tradicional de Ninja Gaiden en azul.

Dead Or Alive 2 Hard Core Play Station 2. 2000

Este juego es una versión especial del segundo Dead Or Alive, la razón obvia por la que lo incluímos es la aparición de Ryu Hayabusa.



Los Ninjas practican el "Ninjutsu", palabra japonesa que tiene como significado literal en español "El arte del espionaje".

Ninja Gaiden Playstation 2

Este juego es el más nuevo de la saga, tanto, que todavía no sale a la venta, pero es meritorio mencionarlo. Esperamos que también Tecmo esté planeando un Ninja Gaiden para el Game Boy Advance o para el Game Cube ¡o qué mejor, para ambos!

Ninja Gaiden es un juego que ha sufrido muchos cambios en cuanto estilo, jugabilidad, gráficas y otras cosas, pero una cosa es segura: es uno de los juegos que han traspasado las barreras de los sistemas sin muchos problemas dado a su popularidad y buen concepto. Lo que sí podemos decir es que la saga de la trilogía de cartuchos de NES es lo que podemos considerar como la historia más original y verdadera, aunque el primer NG de NES sea muy diferente al original de Arcadia. Además de que han sido los que han tenido mejor música, historia, jugabilidad, etc.

Cheats

Como ya es costumbre, te vamos a dar los cheats para los juegos de Nintendo de esta saga, afortunadamente son sound test que te permiten disfrutar las magníficas BGM de los juegos. Si llegas a conseguirlos, o los tienes, no dejes de probar estos trucos.

Ninja Gaiden (NES)

En la pantalla "Tecmo Presents 1989", presiona y mantén **Abajo-Izquierda y presiona: A, B, Select y Start.** Una el control para cambiar las selecciones y **A - B** para iniciar o detener los sonidos.

Ninja Gaiden II (NES)

En la pantalla del título, presiona y mantén **Arriba-Izquierda** y presiona **A, B, Select** y **Start** para activar el primer sound test.

En la pantalla del título, presiona y mantén Arriba-Izquierda y presiona **A, B, Select, Start** y **Start** para activar el segundo sound test.

En la pantalla del título, presiona y mantén **Arriba-Izquierda** y presiona **A, B y Select.** Espera a que la pantalla se obscurezca y presiona **Start** para regresarla, ahora deja que se empiece a ir otra vez y presiona **Start** dos veces; con esto activarás el mejor sound test que incluye los títulos de las BGM.

Ninja Gaiden Shadow (GB)

En la pantalla del título, presiona y mantén **Arriba-Izquierda** y presiona **A, B, Select** y **Start** para activar el primer sound test.
Este sound test es muy bueno pues tiene los niveles de BGM.



POKÉMON®
Limited Edition!
GAME BOY COLOR
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY COLOR
EDICIÓN DE COLECCIÓN
¡Es plateado! ¡Es dorado!
¡Es ambos!
gamela
GAME BOY COLOR
Nintendo



Galerie D´Adeleine

La selección de este mes está llena de dibujos coloridos y creativos, siguen llegando tus sobres a la redacción y estamos tratando de separar desde ahora los que cumplen con las características que mencionamos el mes pasado así que si tu dibujo las tiene, no te preocupes, y si no date prisa aún estás a tiempo, bueno, por el momento disfruta de la selección de este mes:

Eduardo Misael Monroy T. Morelia, Mich.

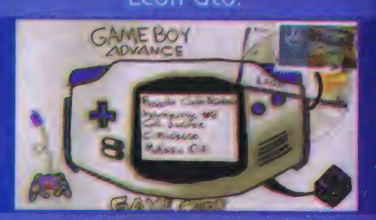


[illegible] personalmente yo en nombre de todo el equipo te doy las gracias a ti, primero, porque eres el primero en sugerir una categoría para la Galería, y segundo por todos tus comentarios, y para que veas que no nos cansamos ni me canso, gracias otra vez, aquí está tu dibujo.

Edgar Alberto Sosa V. Cd. Juárez, Chih.

Gracias por tus comentarios, difícilmente podremos publicar en fechas próximas lo de Perfect Dark, ojalá pudieras tratar de conseguir el número en que se publicó, pasaremos tu comentario a Wario.

Benjamín Orozco Ríos, León Gto.



Todas tus dudas en cuanto al Game Cube, s[illegible] pronto, no comas ansias, toda la información que necesitas [illegible]. En cuanto a los concursos, no te preocup[illegible] tu carta (para lo de los premios y concursos).

Ejemplo de buenos trabajos, excelente manejo de colores, una de las categorías consentidas:

Tres Bien!

Sarahí de los M, Torís Solís, Apodaca, N.L.



¡Mil gracias por tu carta, con cartas así de verdad que no me canso de leer, tendrás que esperar [illegible] para ver a Link en el GC, lo bueno es que cada vez falta menos, el equipo te manda muchos saludos, y [illegible] mucho tu mail. Te queremos mucho por aquí también.

Aline Kizú Valenzuela S., Tlaltizapán, Mor.

[illegible]

Jonathan López Delgadillo, Tijuana, B.C.



Tus dudas sobre Pokémon [illegible] en el número especial de [illegible] por otro lado, no te preocupes por lo [illegible] de ti, pero [illegible] y la razón que [illegible] dentro, y por favor, no dejes, por eso de leer y hacer lo que más te gusta.

Pablo Gerardo Corrales



Gracias por todos tus comentarios, todas tus dudas están en manos del Dr. Mario y seguramente pronto tendrás las respuestas que buscas, gracias por leer y disfrutar tanto la revista.

Jorge Morales Murillo, Poza Rica, Ver.

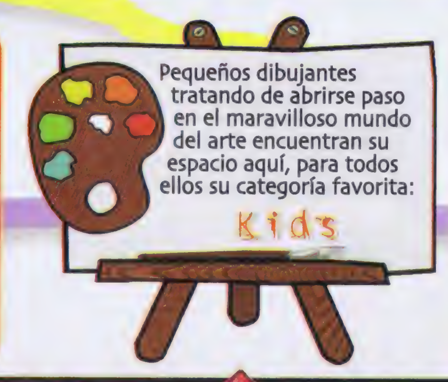


En el número de febrero de este año aparecieron publicadas las respuestas a las dudas que tienes, de cualquier manera haremos lo posible por volverlas a publicar.

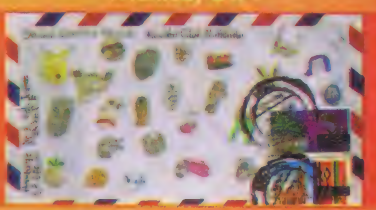
Luis Angel Servin M. N. Laredo, Tamps.



[illegible]



Samuel Martínez Acuña, México, D.F.



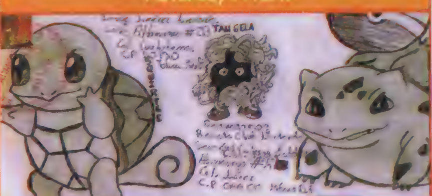
[illegible]



Brenda Lizeth Martínez

Hasta el momento no hay nada confirmado sobre los juegos que preguntas, pero siempre existe la posibilida de que salgan secuelas, y en cuanto a lo que existe entre Ash y Misty...¿no crees que Misty es muy obvia?, gracias por tu dibujo.

Jorge Jiménez Arredondo, Toluca, Méx.



La guía que solicitas la puedes buscar al igual que Jonathan en el número especial de Pokémon, no te lo pierdas, gracias por tus comentarios y por tu dibujo



Rodrigo Aguirre Cardoso, Poza Rica, Ver.

Tu dibujo es muy bueno, y original, no olvides la próxima vez escribirnos aunque sea una notita.



Armando Avila G. Ecatepec, Edo. Méx.

Parece coincidencia pero muchos lectores plantean diferentes ideas de lo que la fusión entre Pikachu y Link puede dar he aquí un ejemplo



Eduardo Flores P. Totatiche, Jal.

Otro dibujo verdaderamente espectacular, muy original. Seguramente este es el prototipo ideal de héroe para muchos videojugadores.





Directamente para ti las combinaciones más inverosímiles en manos de los artistas más originales, disfruta conmigo de :

crossover



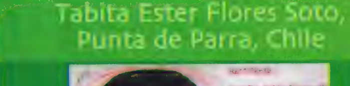
Armando A. González Tulpetlac, Méx.

¿Acaso se enfrentan los temibles Pikachus contra el paladín del bien Bartman?, seguramente ésta sería una batalla completamente fuera de lo común, gracias por tu dibujo.



Juan José Legaria Parra, México, D.F.

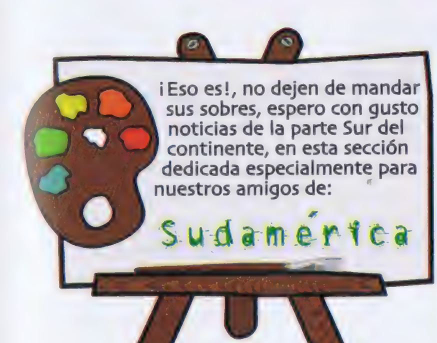
Como lo dije anteriormente, esta es una versión diferente de lo que la fusión con Link puede lograr, ahora con Pichu. En el especial se publicaron las guías de lo que necesitas, seguramente ya tienes una, si no a lo mejor aún puedes conseguirla.



Tabita Ester Flores Soto, Punta de Parra, Chile



[illegible]



¡Eso es!, no dejen de mandar sus sobres, espero con gusto noticias de la parte Sur del continente, en esta sección dedicada especialmente para nuestros amigos de:

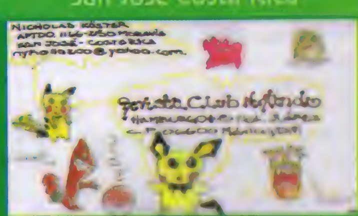
Sudamérica

Melany Gómez Ríos, La Serena, Chile



Muchas gracias por enviarnos tu dibujo, y sobre todo por responder tan amablemente a la petición de mantener esta categoría. Felicidades.

Nicolas Köster, San José Costa Rica



Muchas gracias por [illegible] felicidades por tu logro en [illegible] publicados, pero hemos [illegible] vuelvan a publicarse [illegible]

Porque ustedes lo pidieron, aquí están otra vez las bases para el concurso, es indispensable que todos los sobres cumplan con los requisitos que vamos a mencionar: 1. Los dibujos deben ser originales, basados en algún juego o personaje de los juegos de Nintendo (por ejemplo, si quieres dibujar a Mega Man, no hay problema, pero no debe ser copia de algún arte oficial de Capcom, no lo olvides). 2. El tamaño del sobre deberá ser, aproximadamente de 13.5 cm de alto por 20.5 cm de ancho (más o menos del tamaño de los sobres que usan las tarjetas de felicitación). 3. El tema es libre, pero no puedes hacer Crossovers de personajes. 4. La técnica también es libre, aunque si lo haces con lápiz, te recomendamos dibujar con 2B, para que, al fotografiar tu sobre no pierda calidad. 4. El dibujo deberá ser plasmado en el sobre de forma horizontal y, preferentemente, el timbre, sellos y destinatario deberán estar sobre el dibujo (nada más pega el sobre y escribe el destinatario en un rincón, donde no estorben tanto. El remitente ponlo atrás). 5. Los mejores dibujos, serán premiados y se les notificará a través de esta misma sección con mención en el mes de julio. ¡Au Revoir!



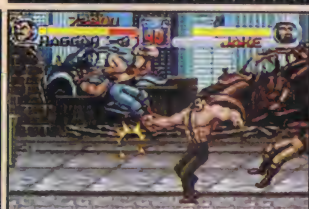
GAME BOY ADVANCE

Capcom entra de lleno al Advance

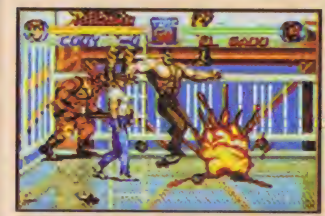
Tal como te lo dijimos en el número pasado, Capcom acaba de confirmar que se encuentra trabajando ya en tres títulos nuevos para el Game Boy Advance. Estos son: Final Fight Advance, Breath of Fire Advance y Super Street Fighter II Advance. Estos tres títulos no son originales, son adapta-



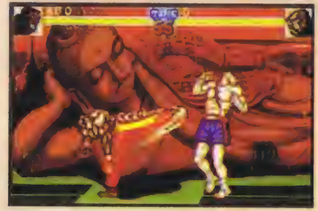




ciones de las versiones originales, dos de ellas, Final Fight y Super Street Fighter II son de Arcade y el título de Breath of Fire fue un original para SNES, aunque a final de cuentas los otros dos también tuvieron su adaptación para la popular consola de 16 bits de Nintendo. Aunque estos tres títulos sean fieles adaptaciones de sus originales, es muy probable que tengan opciones únicas que aprovechen la capacidad del Game Boy Advance. En Super Street Fighter II, por ejemplo, pudimos notar que hay nuevos escenarios, como el de Ryu, por ejemplo, donde ahora las peleas serán en el techo de una Pagoda. En este título podrás elegir a los 16 personajes originales, y a lo mejor hasta Akuma se cuela por ahí. Como leíste en el Doctor Mario, para el modo de V.S. se utilizarán dos cartuchos en vez de sólo uno. En el caso de Final Fight, aquí podrás utilizar a los tres personajes originales y no sólo a dos, como en el caso de la versión americana del SNES. Haggar, Cody y Guy están de regreso en las calles de Metro City para terminar con la banda de Mad Gear. Es posible que puedan participar dos jugadores simultáneamente utilizando un sólo cartucho, pero esto aún no ha sido confirmado. Y el título de Breath of Fire es igual que la versión de SNES (por cierto, lo distribuyó Square en América en aquel tiempo en este continente), pero los gráficos y algunos cinemas extras serán incluidos. Estos tres títulos estarán a la venta por ahí de finales de Junio o mediados de Julio en Japón y aún no hay fecha para Amé-





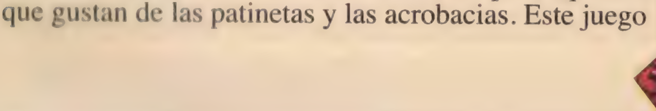


rica, pero es seguro que saldrán. Seguro que, como a nosotros, ya se te queman las habas por tener estos cartuchos, así que, para que la espera no sea tan larga, aquí te dejamos algunas de las imágenes de estos tres grandes títulos que le darán más fuerza al Advance.

Activision pone las tablas en el Advance

Activision ya aununció que muy pronto aparecerá Tony Hawk Pro Skater 2 para el Nintendo 64 y éste será su último juego para esta plataforma y ya se empezó a enfocar en los nuevos sistemas de Nintendo. También acaba de anunciar que ya tiene casi listo este mismo título pero para Game Boy Advance. Como puedes ver en las imágenes, luce bastante bien, además de que los juegos de Tony Hawk son bastante divertidos, sobre todo para aquellos que gustan de las patinetas y las acrobacias. Este juego tiene como fecha de salida el 11 de Junio de este año, mismo día en el que el Game Boy Advance abarrotará todas las tiendas de América. Tony Hawk Pro Skater 2 para Game Boy Advance tendrá todas las opciones del de N64, pero lo que destaca más es que la música, que es parte importantísima del juego, será de gran calidad, gracias a las herramientas de audio que se usan para esta plataforma. En cuanto nos enteremos de más, te lo haremos saber, por el momento, disfruta de estas imágenes.





Nuevos diseños para el Game Boy Advance

Justo el día 21 de Marzo, Nintendo lanzó a la venta tres modelos de Game Boy Advance, el Purple, Purple Clear y el White, pero en los Pokémon Center se vendió un modelo de edición limitada, basado en Pokémon Crystal. Este GBA es un poco plateado y trae la silueta de Pikachu y de Suikun en la parte de abajo. Pero también, el 27 de abril, en el segundo embarque de GBA (el primero se agotó en menos de lo que decías "Ahorita vengo, voy a comprarme un Game B...") lanzó ya un nuevo color de Game Boy Advance, el Milky Pink. Como puedes ver en la imágen, está muy padre este modelo. Lo que no sabemos es si va a estar disponible en América. Tal vez sí, pero poco después de la salida oficial, tal como sucedió en Japón.



ARCADIAS

Abiertas las inscripciones para: The King of Fighters 2001 Tournament

Si eres un peleador profesional, si peleas por dinero o por comida, si tienes visa y pasaporte vigente y tienes el dinero suficiente para trasladarte a cualquier país (o por lo menos tienes la habilidad para viajar escondido en una caja), sí, sin importar de qué país seas, tu idioma natural es el japonés, si tu tatara tatara tatara tatara (cinco minutos más de tataras, por favor) tatara abuelo era un dios, si eliminaron a tu padre y quieres cobrar venganza agarrándote a golpes con quien se te pare enfrente, si tienes el don de la combustión espontánea, si eres un Cyborg o un clón de alguien, si puedes proyectar energía de tu cuerpo capaz de destruir el universo (pero que al tocar a otro peleador sólo le bajes un décimo de su energía), si te vistes raro y peleas con zapatos de vestir o descalzo, si puedes saltar tres metros y al caer no te pase nada, si llevas usando la misma ropa más de diez años, si te llamas Kim, o si eres tan ingenuo como para inscribirte en el mismo torneo siete veces, donde sabes que al final siempre te enfrentarás con el organizador, que es medio desgraciado y según tú te inscribiste por el premio y además tienes otros tres amigos igual de ingenuos que tú, el torneo anual de The King of Fighters 2001 es para ti. ¡Inscríbete ya! (aunque sólo hay vacantes para nueve equipos, apresúrate... bueno, ni te apresures, siempre escogen a los mismos). No es cierto, es sólo un poco del humor de Mayo, pues en realidad nos pusimos muy contentos al enterarnos que, pese a los problemas financieros de SNK, habrá un KOF 2001. Como tu sabes, el año pasado no fue exactamente el año de SNK, tuvo muchas pérdidas por sus consolas y estuvo al borde de la quiebra. Una compañía llamada Aruze la absorbió y ahora SNK, aparentemente, sólo se dedicará al mercado del Pachinko (algo así como Pinballs) (por cierto, el primero de sus juegos de mesa será de Samurai Shodown). Entonces, ¿cómo es que habrá un KOF 2001? Te preguntarás... pues bien, los derechos de la serie se los cedieron a una compañía coreana (la primera oficial) desarrolladora de videojuegos, llamada Eolith. Esta compañía recientemente anunció que se encuentra trabajando, en conjunto con otra compañía llamada Brezza Soft, ya en una nueva secuela de esta exitosa serie de juegos de peleas. De lo



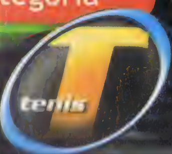


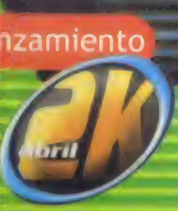
Este es el instructivo del proyecto de KOF 2001 de Eolith.

que nos hemos enterado, te podemos decir que esta compañía está muy interesada en mantener e incluso superar la calidad de los anteriores juegos. De entrada, la historia continuará la línea de la saga de NEST, misma que comenzó en KOF 99 con el rollo de los clones y los cyborgs y el nombre, tentativamente es The King of Fighters 2001: Dream Match Revival. En cuanto al estilo de juego, no te asustes ni te espantes, aún será en 2D en equipos de cuatro, para pronto, tal vez ni se note que no lo programó SNK. Por cierto, también nos enteramos que, de hecho, gente de Eolith ya se encuentra trabajando en Japón, en conjunto con programadores encargados de los proyectos anteriores de KOF. Es más, este título saldrá en formato MVS, al igual que los anteriores KOF y utilizará la misma máquina de Neo Geo. Tal vez la única diferencia es que las ganancias las va a recibir Eolith y no SNK. En una entrevista con Yeon Min Heum, el Director Admisitrativo de Eolith y cabeza de los proyectos de KOF, mencionó que no tienen intenciones de alterar en nada el concepto, ni quieren hacer otro tipo de juegos con los personajes y también dijo que, por el momento, tampoco es su intención hacer un juego polígonal de la serie. La serie de KOF es muy popular en Korea, al igual que en el resto del mundo, por lo que los fans de la serie no debemos preocuparnos, pues es seguro que harán el juego pensando en esos factores que disfrutamos los videojugadores. Algo que se mencionó en esa entrevista es que, una de las sorpresas es que el protagonista será un personaje nuevo, que habrá muchos personajes de otras series que se integrarán a esta y que muchos otros también van a quedar fuera, además de que le serán agregados elementos totalmente nuevos en la serie, para que se note una evolución. Se planea que este juego esté listo a finales de Octubre, pero de que sale este año, sale (si no, no se llamaría "2001", ¿no crees?). De cualquier forma, SNK verificará y supervisará la calidad del juego, para que el valor de la serie no se pierda. Creemos que este título va a ser muy parecido al 2000 y que será del agrado de los fans. Y de lo que estamos seguros también es que, pese a que Eolith sea una compañía coreana, Kim no será el protagonista ni los personajes hablarán en coreano. En cuanto sepamos de más, te lo haremos saber.





ompañia
INFOGRAMES
ompatible
lasificación


esarrollado
MERMAID
emoria
megabi
tegoria
nzamiento


Es difícil que alguien no haya visto o escuchado hablar de Peanuts, el cómic más famoso del mundo, donde Charlie Brown, junto con su inseparable perro Snoopy, tiene que afrontar todos los problemas del mundo pese a ser apenas un niño pequeño. Con tantos fans al rededor del planeta, Charlie Brown es uno de los personajes que, sin importar el tiempo y el lugar, siempre se ha mantenido fresco y en el gusto del público.



DE LAS TIRAS COMICAS DOMINICALES A TU GAME BOY COLOR



Tal como te lo dijimos en el número de Marzo de este año, en la sección Extra, Infogrames compró los derechos de Peanuts para comenzar a programar videojuegos basados en esta popular tira cómica. El primero de ellos es el que estamos analizando, Snoopy Tennis, título exclusivo para Game Boy Color. ¿Que qué tal está este juego? Sigue leyendo y lo averiguarás, pero podemos anticiparte que se trata de un juego muy bien hecho.

LAS MULTIPLES FACETAS DE SNOOPY

Gracias a la soñadora e imaginativa personalidad de Snoopy, este simpático y despreocupado canino ha encarnado diferentes facetas, como Joe Cool, El Piloto As de la Primera Guerra Mundial y El Legionario Extranjero, entre otras. En esta ocasión, lo vemos como todo un jugador estrella del deporte blanco y junto a sus amigos, Charlie Brown, Lucy, Peppermint Patty, Linus y el resto de los Peanuts, pasará un rato muy divertido pasando la pelota sobre la red, de un lado a otro de la cancha.



Por obvias razones, este título de inmediato puede ser comparado con el de Mario Tennis para la misma plataforma. Y, sí, son comparables, pero cada uno cuenta con características que los definen como únicos, pese a ser del mismo género. De entrada, Snoopy Tennis no cuenta con modo RPG ni es compatible con el Transfer Pak (si se hubiera programado con estas opciones, hubiera sido un "fusil" descarado), pero tiene más opciones y modos de juego para darle variedad.





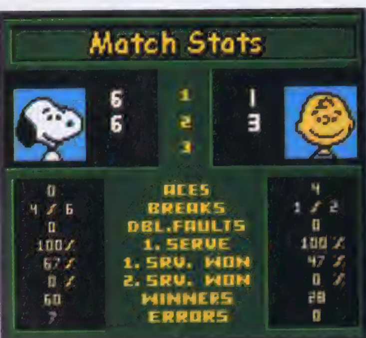

TENIS SIMPLE Y DIVERTIDO



Hacer juegos de deportes tal vez pueda limitar un poco la imaginación de los programadores, pues ni modo de que se pongan a reinventar el tenis o el soccer. Lo que sí se puede hacer es arruinar el concepto y la esencia misma del deporte, con gráficos malos y movilidad aún peor. Afortunadamente Snoopy Tennis pertenece a la categoría de los juegos de calidad. En este título encontrarás un tenis muy sencillo y que su única pretención es entretener mucho... ¡y vaya que así es!
De hecho, este título te recordará a los clásicos juegos de tenis para Atari, donde el único chiste era darle a la pelotita. Aunque en Snoopy Tennis podrás golpear la pelota de diferentes formas, mezclando de cierta forma el uso del Pad y de los botones A y B (presionar dos veces y rápidamente el botón A te dará diferentes resultados a que si lo presionas sólo una vez), en realidad la complejidad no es una palabra con la que podamos calificar a este juego.

SNOOPY REGRESO CON EL PIE DERECHO

Siendo un personaje tan famoso, Snoopy ha sido llevado a los videojuegos en varias ocasiones (cómo olvidar aquel Red Baron de Atari), y, aunque ya tenía tiempo fuera de la industria del entretenimiento electrónico, marca un buen regreso con Snoopy Tennis, un título muy divertido y fácil de jugar. Como lo mencionamos antes, el compararlo con Mario Tennis era obligatorio, pero este título con los personajes de Peanuts, gracias a la variedad de personajes, modos de juego, a sus buenas gráficas, movilidad y sonido, no le pide nada al título de Mario. Si te gusta el tenis y eres fan de Snoopy, no dudes más en conseguir este gran juego (de nuevo, este artículo va con dedicación especial al Junior).





MODOS DE JUEGO

En Snoopy Tennis hay seis modos diferentes de juego.



Championship



Este es el modo principal. Tendrás que derrotar en partidos largos a cada uno de tus oponentes. Al ganarle a uno, obtendrás un Password que te permitirá pasar a la siguiente ronda. Deberás ganar el Championship para obtener a los cuatro personajes secretos y más canchas.



Normal Tennis



Aquí jugarás algo así como un partido de exhibición. Puedes reducir el número de sets para que no sea tan largo el juego. Es buena opción para practicar.



Power Up



Este parecerá ser un partido normal, con la diferencia de que puedes tomar ítems que pueden ayudarte o perjudicarte. Con estos ítems podrás paralizar la bola por unos segundos, congelar al adversario, hacer tiros relámpago o invertir el curso de la bola para despistar al adversario.



Points Race



Aquí el reto es ganarle al reloj. Tendrás sólo dos minutos para poder vencer a tu rival.



Squash



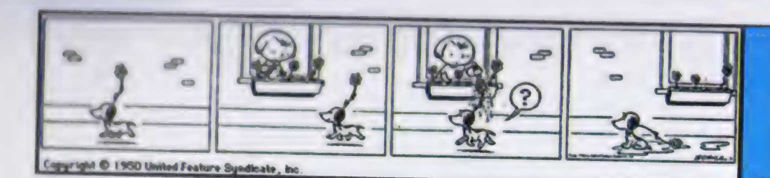
Aunque parezca que el nombre lo dice todo, en realidad no es así, ya que aquí no encontrarás un cuarto de cuatro paredes. En realidad la cancha es normal, pero a los lados hay dos paredes de roca que harán que la bola rebote y te tome de sorpresa.



Sudden Win



Si lo que te gusta es la presión, este es el modo de juego ideal. Aquí deberás definir el partido en un sólo Match. Cualquier error te costará la victoria.



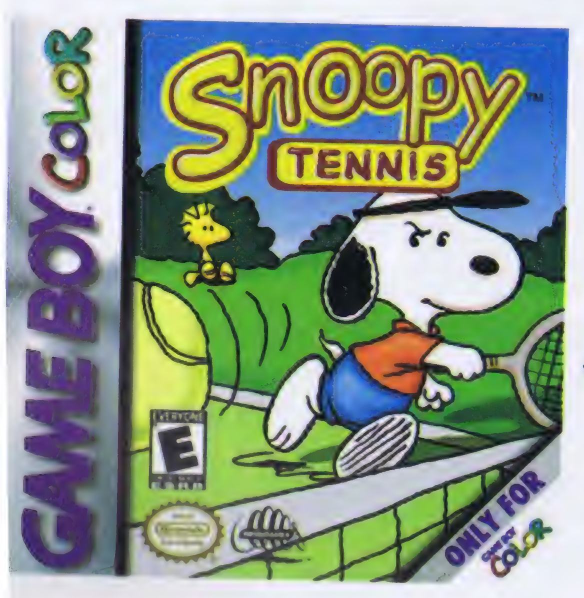
Esta fue la primera tira en donde apareció Snoopy. Qué diferente era, ¿verdad?



¡NO TE DES POR VENCIDO, CHARLIE BROWN!

Charles Schulz, nacido el 26 de Noviembre de 1922, desde niño mostró un talento especial para dibujar en su pueblo natal, St. Paul, Minnesota. Alguna vez él dijo "Parecía que la idea de que alguien naciera para dibujar tiras cómicas en un periódico iba más allá de la comprensión de la gente, pero yo estaba seguro de que había nacido para ello. "Mi ambición, desde que tengo memoria, siempre fue dibujar una tira cómica". Durante "La Gran Depresión", Charles tomó un curso de dibujo por correspondencia, pero desafortunadamente no obtuvo éxito con ninguno de sus trazos antes de la Segunda Guerra Mundial, guerra para la cual fue reclutado. Después de la guerra, regresó a su pueblo y ahí, después de otros trabajos que nada tenían que ver con su talento, consiguió dibujar en una pequeña revista local. Muy pronto, ya habiendo ganado experiencia y con un buen portafolio, su persistencia se vio recompensada y comenzó a dibujar para un periódico llamado "Saturday Evening Post", pionero del medio impreso en St. Paul. Su tira cómica llevaba por nombre "L'il Folks" ("Pequeños Amigos"), donde el personaje principal era un pequeño niño llamado Charlie Brown (de hecho, se inspiró en un amigo de él para este personaje... y una niña pelirroja le rompió el corazón a este amigo... ¿Te suena "La niña colorina"?). Este punto fue el crucial en la carrera de Charles. De ahí, logró entrar al United Feature Syndicate, importante sindicato que quedó maravillado con su trabajo; así, el buen Charlie poco a poco vio su sueño convertido en realidad. Pero, antes de comenzar a hacer en grande su trabajo, recibió una mala noticia de la editorial. Por cuestiones de derecho de autor, el nombre "L'il Folks" no podría ser usado y fue reemplazado por "Peanuts". Esto le pareció una mala idea, ya que "Peanuts" parecía un nombre insignificante (además de que ya se había encariñado con el título original... ¡y cómo no!). Poco a poco la gente fue recibiendo muy bien a esta banda de niñitos y Snoopy muy pronto se convertiría en uno de los personajes más famosos y queridos del mundo. Lo más sorprendente de esta historia es que Charles Schulz siempre realizó su trabajo completamente solo, desde el argumento hasta el dibujo y tintas; su trabajo siempre fue impecable y nunca le fue rechazada ninguna tira y la editorial no podía (por condición y convicción), cambiarle ni una coma a sus textos sin su autorización. Charles Schulz murió el 12 de Febrero de 2000 en Santa Rosa, California, de cáncer en el cólon. Tenía 77 años en ese momento y faltaban tan sólo unas horas para que su última tira original de "Peanuts" apareciera en el diario dominical. Hoy, "Peanuts" vive como la tira cómica de más éxito en la historia de los diarios, ya que aparece en más o menos 2600 periódicos en 75 países diferentes y es traducida en 21 idiomas distintos. Charles Shulz fue un gran hombre que nos dejó una gran lección:
No hay que darnos por vencidos.







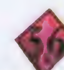


Lo bueno es que...

- -Los gráficos son de buen tamaño, al igual que la pelota.
- -La dificultad es variable.
- -Tiene personajes y canchas ocultas
- -Tiene opción de Password.

Lo malo es que...

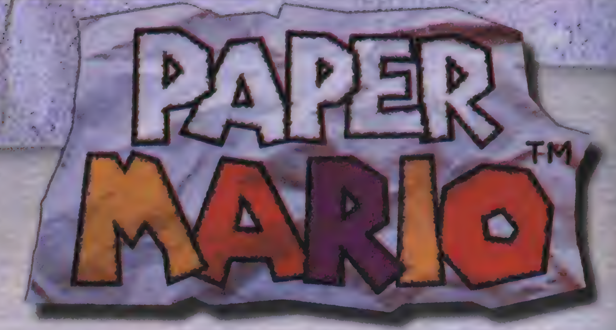
- -Woodstock no es un personaje a seleccionar.
- -Championship es un poco largo.





70 Nuevos minijuegos
MARIO PARTY 3
Z
B
A
MARIO PARTY 3
70 ALL-NEW Mini-Games!
gamela
NINTENDO 64
nintendo.com

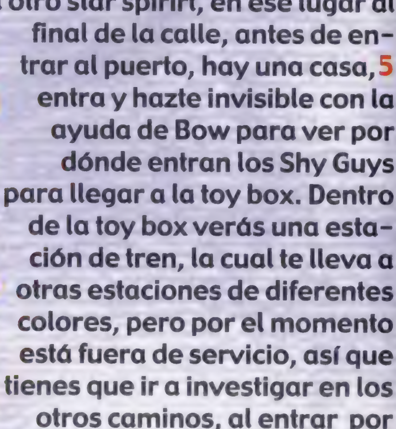
Nintensivo

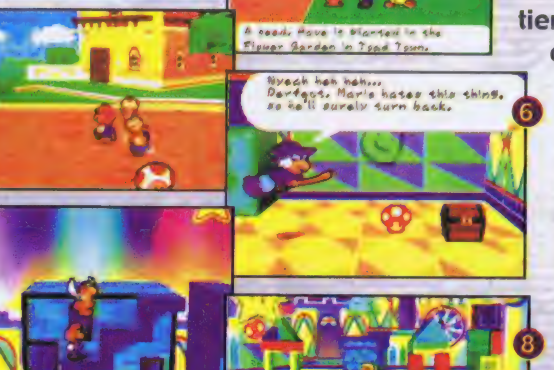


Pues bien, ha pasado un mes y ahora te daremos la continuación del Nintensivo de Paper Mario. En ediciones posteriores te diremos cómo encontrar otros objetos que se encuentran escondidos en el juego,además de las entregas de cartas, favores que puedes hacer, etc.

Capítulo 4

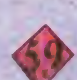
Ya que derrotes a Tubba Blubba, tomarás de nueva cuenta el control de la princesa, con ella, vuelve a entrar al pasadizo para llegar al cuarto donde están Bowser y Kammy Koopa hablando, 1 donde escucharás que otro star spirit en la caja de juguetes de Shy Guy. Cuando descubra Bowser la presencia de la princesa le preguntará de las cosas que más odia Mario, contéstale en la primera pregunta Mushroom,en la segunda Thunder Rage y en la tercera selecciona la Super Soda, (claro que esto es para facilitarte las cosas más adelante), pero si quieres reto o aumentar tu experiencia, selecciona cualquiera de los enemigos que te menciona en las preguntas para pelear con ellos. Ya que estés de vuelta con ario, regresa a Toad Town pero al entrar a Forever Forest , te toparás con tu migo" Jr. Troopa quien sigue buscando revancha, n esta nueva batalla él volará así que sólo lo pue-s atacar con saltos, en esta ocasión utiliza a Parakarry para poder dañarlo. 2 Ya que lo derrotes y salgas del bosque habla con las personas para enterarte de los robos que hay en el pueblo; hay lgunos que están molestando y saltando sobre las cosas, 3 con que le caigas en la cabeza saldrán corriendo, en esta parte te recomendamos revisar todo el pueblo para que veas las cosas que se roban y como Mario es buena persona, regresará estos objetos a sus duenos. En el pueblo te toparás con otra de las raras plantas, habla con ella para tener otra semilla. 4 En una parte de Toad Town te encontrará Twink para informarte de la localización de el otro star spirirt, en ese lugar al final de la calle, antes de entrar al puerto, hay una casa, 5 entra y hazte invisible con la ayuda de Bow para ver por dónde entran los Shy Guys para llegar a la toy box. Dentro de la toy box verás una estación de tren, la cual te lleva a otras estaciones de diferentes colores, pero por el momento está fuera de servicio, así que tienes que ir a investigar en los otros caminos, al entrar por uno de ellos Kammy koopa dejará las "debilidades" que la princesa dijo que tenía. 6 Para accionar las caja sorpresa sólo cae de sentón para que te impulsen, más adelante entra a las casa para llegar al techo y poder pasar del otro lado del muro en donde hay un cofre que guarda la llave de la tienda, 7 si hablaste con las personas te acordarás de que le robaron la llave, así que tienes que regresársela. Junto a la casa donde esta la toy box está la tienda, dásela al Toad de adentro y con esto podrás abrir la bodega donde encontrarás un tren de juguete. En el otro camino, al final hay varios Shy Guys con objetos robados, entre ellos está la calculadora del comerciante y otros objetos. 8 En este camino te encontrarás a un Shy Guy negro el cual custodia





un cofre que contiene un badge, para obtenerlo tienes que derrotarlo, pero necesitas tener bastantes ítems ya que este enemigo es muy fuerte y no será nada fácil vencerlo. Ya en el tren de juguete ve a regresar la calculadora para que te dé un badge el cual te indicará dónde hay una star piece oculta, después de esto regresa a la toy box pero antes de entrar a la toy box, deposita el tren para que puedas subir en él ya que si entras no podrás usarlo. Para darle la dirección solo golpea una de las flechas que están junto a la estación para que el tren vaya hacia allá, 9 esta vez te dirigirás a la pink station donde hay un cofre en el que encontrarás la mail bag que pertenece al post office, en ese lugar ve por el camino de la derecha para recuperar el frying pan. Para lograr llegar a él sólo fíjate por dónde salen los Shy Guys para que tú aproveches el momento y entres por ahí, 10 en ese mismo lugar obtendrás un badge que te servirá para hacer más daño a los enemigos de fuego. Ahora regresa a la Blue station para salir de la caja de nueva cuenta y dirígete a la casa de la cocinera para que te dé un dedazo de pastel el cual debes llevar. Vuelve a la toy box hasta la pink station y ve por el camino de la izquierda, al final de este pasillo te encontrarás con Gourmet Guy al cual le tienes que dar algo delicioso, pero lo que más le gusta son los pasteles, dale el pastel que te dieron para que se quite del camino, 11 además te dejará un ítem que le será de gran utilidad a la cocinera: Un libro para cocinar. Continúa por el camino hasta llegar a una palanca con la que cambias las vías rotas por unas en buen estado, con esto puedes avanzar a la siguiente estación. Al llegar a la green station verás varias cajas de colores ,las cuales tienes que golpear en un orden, pero primero entra por el camino de la derecha donde hay varias bandas las cuales se mueven en diferentes direcciones, en esta parte utiliza a Bow para pasar por unas rejas que están en ese lugar, 12 ahí verás un Shy Ghay que tiene una hoja, obténla y sigue avanzando hasta donde el piso se mueve, ahí utiliza a ParaKarry para llegar a los lugares altos que no alcanzas normalmente para llegar al cofre donde está el diccionario, 13 ahora regresa a la blue station para salir e ir con el Toad al cual le robaron el diccionario (es el que está cerca del tubo que te lleva a la casa de Mario y Luigi) Ya que le des el libro, dale también la nota misteriosa para que te dé la clave de las cajas de color. 14 Regresa a la toy box en la green station y golpea las cajas en este orden: Amarillo, verde, rojo y azul para que puedas ir a la otra estación (red). En la red station, primero ve hacia la izquierda, ahí te toparás con varios Shy Guys de fuego, así que ten cuidado, en una parte elevada verás un super block . 15 Al final del pasillo entrarás a un cuarto donde hay un ser con una lámpara, cuando empiece la batalla utiliza a Bow para pelear, primero necesitas iluminar el cuarto, para eso utiliza a Bow para que golpee varias veces la lámpara y se ilumine y con Mario ataca al fantasma. 16 Ya que lo derrotes dejará su lámpara en la cual está atrapado alguien, golpéala con el martillo para que salga y se una a ti. 17 Ahora dirígete a la derecha para llegar a un castillo de piezas donde están los Shy Guys, para entrar utiliza a Bombette para derribar la puerta, al hacer esto los Shy Guys saldrán corriendo. Al entrar al cuarto que está en





ese lugar, utiliza a Watt para iluminar ya que está obscuro, al llegar al fondo verás a los Shy Guys quienes buscarán escapar así que destruirán la pared, entra para encontrar al General Guy quien se enfrentará a ti en su máquina de ataque, pero primero te enfrentarás a un pelotón de Shy Guys que no son difíciles de vencer, después mandara a unos Shy Guys en zancos, sáltales encima para tiralos, después otros Shy Guys formarán torres, para eliminarlos utiliza el martillo, ya que sólo quede el General Guy utiliza a Watt para mayor ataque, y que Mario sigua atacando con el martillo, así será más





fácil eliminarlo sólo ten cuidado a la hora que te ataca con un rayo. Al final recuperarás otro star spirit. 18-19-20

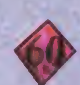
Capítulo 5

De nueva cuenta tomarás control de la princesa para buscar más información, sal del cuarto donde estaba Bowser antes y entra a la puerta, que está a la derecha de la puerta con candado, ahí encontrarás a Gourmet Guy quien te pedirá que le hagas algo sabroso, 1 te dará la llave para abrir la puerta, del otro lado (ten cuidado, ya que los guardias están muy cercas de la escalera). La cocina está a la derecha de las escaleras, ahí Twink te ayudará con las instrucciones para hacer un pastel. 2 Primero necesitas depositar la azúcar y los huevos en el tazón, cuando termines habla con Twink para que pases al siguiente paso que es batir, sólo presiona rápido el botón A para hacerlo, el siguiente paso es echar la harina y la mantequilla, después de esto lo pondrás en el horno, 3 aquí tienes que calcular unos treinta segundos, sino el pastel será un fracaso, ya para terminar sólo ponle la crema y las fresas para que quede listo, ahora sólo llevalo a Gourmet Guy para que te diga qué otro star spirit está en Mt. Lavalava en Lavalava Island, con esta información Twink ira con Mario. 4 Ya en Toad Town, regresa la mailbag a la Post office para recibir un premio, ahora para ir a Lavalava Island dirígete al puerto (es el camino de la izquierda que está junto a la casa donde está la Toy Box), ahí te toparás con el profesor Kolorado quien también quiere ir a Lavalava Island, a las orillas de la costa está una ballena, para llamarle la atención cáele de "sentón" para que puedas hablar con ella, quien te pedirá que investigues que es lo que está saltando dentro de ella. 5 Adentro de la ballena utiliza a Watt para ver al causante que se trata de un Fuzzie, acércate a él para entrar en batalla, este pequeño bicho no será difícil de eliminar, ya que lo logres la ballena te

Aquí te indicamos la ubicación de los ingrediantes



a-Harina
b-Azúcar
c-Sal
d-Huevos
e-Leche
f-Fresas
g-Crema
h-Mantequilla



recompensará con llevarte a donde tú quieras, así le pidas ir a Lavalava Island y el profesor Kolorado te acompañará. 8 Ya estando en la isla, ve por la playa para llegar a Yoshi's Village en donde te indicarán que tienes que atravesar la jungla para llegar al volcán, el camino es el que está a la derecha de la "casa" (por así decirlo) de Toad donde recuperas tus fuerzas. Ese camino te lleva a un extremo de la entrada, pero no puedes llegar a la entrada desde ese lugar, así que tienes que regresar a la villa Yoshi para buscar información, al llegar te enterarás que los niños de la villa se han perdido en la jungla así que Mario, como buena persona, buscará a los pequeños, pero primero iremos por el camino de la izquierda de la tienda de ítems, 9 al entrar a otra parte de la jungla investiga los arbustos para que te abran paso y puedas avanzar pero en algunas ocasiones los arbustos son enemigos, así que cuidado, si necesitas energía, hay unas plantas que te dan corazones, pero no te confíes porque unas te atacarán, 1 0 más adelante te encontrarás a Sushie, el pez que estaba con los niños, al cual tendrás que ayudar a bajar de un árbol, golpéalo con tu martillo y así lo irás bajando poco a poco, ya que lo bajes él se unirá en tu búsqueda, 1 1 con este nuevo personaje ya podrás atravesar ríos o lagos y sumergirte por algunos segundos, regresa por donde entraste, sube en Sushie y dirígete a la izquierda, sumérgete para pasar debajo de los puentes para poder continuar, 1 2 ya del otro lado hay un superblock el cual es fácil de llegar, en la otra isla oirás ruido el cual es producido por un niño Yoshi el cual está detrás de un arbusto, 1 3 regresa a las otras islas y vete por el camino de arriba, ahí ve a la isla que esta arriba, para llegar mas arriba subete a la planta y presiona el botón Z para elevarte, ya arriba descubre los arbustos para ver un Pipe que te lleva a una cueva donde está otro Yoshi, 1 4 sal de ahí, vuelve a entrar al agua y ve por el camino de la izquierda, para llegar a una pequeña isla, golpea el tronco para que se forme un puente y llegues con otro Yoshi. 1 5 Regresa a la escena anterior y ve por el camino de la derecha, ahora ve al camino de abajo para que bajes a un Yoshi que se durmió arriba de un arbol, 1 6 regrésate por donde veniste y ahora entra a la derecha en donde un Yoshi está atrapado por dos Piranha Plants las cuales tendrás que derrotar y con esto lograrás juntar a todos los Yoshi perdidos, así que regresa a la villa. 1 7 En la villa busca al líder, para recibir las gracias y además te dará una estatua con la que abrirás un pasadizo en la selva el cual te lleva con Raphael quien te puede ayudar a entrar al volcán. 1 8 La estatua se pone en el altar que está en la escena antes de las Piranha Plants, 1 9 al pasar a investiga en los arbustos que están junto al árbol de la derecha para abrirte camino, adelante verás varios cubos y también varios agujeros en el piso, tápalos todos excepto el que está junto a la gran roca, pero deja un cubo para tapar la fuente de agua, si lo haces bien el agua quitará la piedra y sólo necesitas mover otro cubo para poder seguir



Aqui te indicamos los huecos que debes tapar.

adelante,20 ahora verás varios árboles a los cuales les cuelga una liana, cuélgate de la liana del segundo árbol que está de derecha a izquierda para abrir camino,21 más adelante te toparás con varias Piranha Plants las cuales obstruyen tu paso, así que tendrás que eliminarlas, pero esta vez vienen acompañadas de un Magic Koopa y no será fácil, te recomendamos atacar al Magi Koopa para que no los esté curando, utiliza el poder de Lullaby para dormir a la Piranha Plants y puedas eliminar rápido al Magic Koopa y ya después elimines a los demás. 22 Después de esto llegarás donde está Raphael, el cual te ayudará a entrar al volcán, pero antes te dará la Ultra stone con la cual podrás subir a tus compañeros a Ultra rank.23 Antes de entrar, activa tu badge de Ice power para enfrentrar a los enemigos de fuego. Ya dentro del volcán el profesor te dirá que las plataformas se hunden así que tendrás que cruzar rápido para no caer a la lava y recibir daño. Cuando bajes de la cuerda, verás un cueva la cual te lleva a un super block, del otro lado llegarás a un cubo de salvar, ahí junto está un bloque el cual no puedes romper en este momento, así que baja por la cuerda y déjate caer por la mitad para llegar a donde está un badge el cual es muy útil para defemderte los ataques de fuego,24 ya que entres abajo entra por la izquierda, en esa parte utiliza a Parakarry para pasar el río de lava, 25 del otro lado, empuja las cajas para que baje el flujo, pasando a la otra cueva vuelve a poner los cubos en la lava para que alcances a llegar con Parakarry , 26 ya adelante encontrarás el ultra hammer con el que podrás romper todos los bloques.27 Cuando regreses al cuarto anterior, en el camino de abajo encontrarás un badge, regresa hasta el resorte para subir en donde está el bloque que obstruye tu paso,28 adelante baja por la cuerda y al llegar a la parte que está iluminada por un rayo de luz déjate caer para llegar a otro super block,29 regresa arriba y baja de nuevo por la cuerda para llegar a otra entrada, pasando échate a correr porque una gran piedra te seguirá, utiliza el Spin para avanzar rápido, ya que pases las plataformas, entrarás a un cuarto donde hay una roca en lo más alto y varios bloques la obstruyen y al final hay un bloque azul, lo que tienes que hacer es empujar el bloque azul a la izquierda para que puedas subir y destruir los bloques, 30 ya que desruyas todos corre para no ser aplastado por la roca, así abrirás camino. En el otro cuarto, adelante hay ítems que te pueden ser útil, abajo está el bloque para salvar y también el jefe, Lava Piranha. Primero ataca las dos pequeñas plantas para que sea más fácil atacar la cabeza, continúa atacando y ella parecera eliminada, pero regresará ahora sé precavido ya que los ataques serán más fuertes, utiliza la técnica anterior para que lo venzas definitivamente.31-32-33

Capítulo 6

Ahora tienes que salir de ahí ya que el volcán va a hacer erupción, sólo sigue al star spirit para que éste te ayude a salir, fíjate en dónde cae el cofre para que después vayas por él.1 Ahora volverás con la princesa, ve como si fueras a la cocina pero esta vez entra a la puerta de la izquierda, ahí te toparás con unos guardias los cuales te invitarán a un concurso, trata de contestar, pero no importa si no ganas, ya que te darán una sombrilla que te será útil más adelante. 2-3-4 Ya que regreses con Mario ve por el cofre, éste se encuentra en el mismo lugar en donde encontraste a Sushie, este tesoro dáselo al profesor Kolorado y él te dará una semilla, ahora regresa a Toad Town. Al llegar te enfrentarás a Jr. Troopa quien te viene siguiendo todo el camino para enfrentarte, a consecuencia de estarte siguiendo su energía es reducida, pero no te confíes, en esta ocasión si no tienes equipado el badge para no ser dañado por los picos, mejor cambia por Watt, ya que es el único que puede dañarlo; con cuatro ataques efectivos que hagas será suficiente sólo con Mario ten buena defensa. Ahora ve al jardín de flores para que vayas a ayudar a las flores en Flower Fields ya que están en peligro, para llegar ahí sólo dale las cuatro semillas que fuiste juntando para que aparezca la puerta hacia allá.5 En Flower Fields tendrás que conseguir varios ítems para lograr llegar con el causante del desorden, primero necesitas ir con Petunia quien te dará una semilla, Petunia está tomando el segundo camino de la derecha, de abajo hacia arriba, cuando llegues con Petunia te pedirá que la ayudes con los Monty Moles que la molestan,6 ya que los elimines te dará la magical seed, pero antes de que te vayas pégale al árbol que está en ese lugar para obtener una red berry que te será útil más adelante. Ahora ve al camino de abajo del lado izquierdo del gran árbol (de arriba hacia abajo), ahí una planta te pedirá algo de comer y a cambio te dejará pasar, sólo dale la red berry,7 ahí en ese mismo lugar hay un árbol, golpéalo para obtener una Yellow berry,8 igual que la red guárdala, al final del camino está Poise quien te dará el fertile soil,9 ahora ve al camino de abajo de la derecha para ver a la flor amarilla la cual te pedirá lo mismo que la otra para dejarte pasar, dale la yellow berry y podrás continuar. 10 Para pasar puedes utilizar a Parakarry para mayor seguridad, en esa parte hay un super block para tus compañeros, también ahí mismo hay un árbol, golpéalo y obtendrás la blue berry, 11 hasta el fondo está Lily, quien necesita de la water stone,12 regresa y entra al camino de enmedio de la izquierda, en la puerta te espera una flor azul así que dale la blue berry,13 en el siguiente pasillo hay un laberinto, pero antes de entrar enfrentarás a unos Lakitus que custodian esta zona. Para pasar este laberito primero entra al segundo tubo de arriba, saliendo, ve al tubo del centro el cual te lleva a la salida, 14 adelante esta Rosie

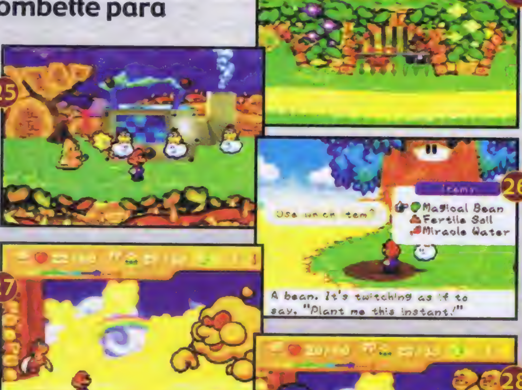


quien tiene la water stone pero que sólo te la dará si tienes algo más bonito que la piedra, 15 si preguntas a las flores que están en el árbol central, te dirán que puedes conseguir algo bonito con Posie, ve con ella y te dará una crystal berry, ahora regresa con Rosie y haz el intercambio por la water stone, 16-17 regresa con Lily y pon la piedra en el hueco del centro para que brote el agua, Lily te dará la Miracle water para la semilla sólo falta una cosa para que pueda crecer y son los rayos del sol. Para llegar a donde está el sol, primero toma la bubble berry del árbol azul que está antes de entrar con Lily, ahora entra al camino de arriba de la izquierda en donde está una flor que te pide la Bubble berry, dásela y te hará una gran burbuja con la que podrás



Ahora te indicamos el orden en que debes dejar caer las bases para subir.

cruzar, 18 al fondo está el castillo del sol, a la izquierda hay una piedra, usa a bombette para bajar las escaleras, 19 subiendo está el sol quien te dirá que no sale por la gran cantidad de nubes negras que están en el cielo, así que tienes que ir a buscar la máquina que crea estas nubes. 20 Al regresar al gran árbol un Lakitu con aspecto raro te retará, este Lakitu se llama Lakilester (pero prefiere que le digan Spike), después de derrotarlo y de varias preguntas Lakilester te pedirá unirse a ti. 21-22 En el gran árbol ve al camino de arriba de la derecha, aquí te será de gran ayuda tu amigo Lakilester, para pasarte de una plataforma a otra por los picos. En estas plataformas cáeles de "sentón" en el orden que indica la foto para que puedas continuar, 23 en esta parte verás un super block, para llegar a él entra por la derecha para llegar al resorte el cual te subirá. 24 Al final del camino está la máquina que crea las nubes y está custodiada por varios Lakitus y un Magic Koopa. 25 Ya que los derrotes huirán y así podrás destruir la máquina a martillazos, ya que la destruyas ve hasta el gran árbol, habla con él para que te diga que ya puedes plantar tu semilla primero pon el Fertile soil, luego la magical bean y hasta el último la miracle water, con esto podrás llegar a las nubes y enfrentar al que tiene cautivo al star spirirt. 26 Para destruir a Huff N. Puff tienes que eliminar a las nubecitas que salgan después de que la ataques para que no vuelva a su estado normal, en esta ocasión te será útil Parakarry y más si ya está en grado Ultra rank, al quitarle nubes trata de eliminarlas para que no se recupere, los ataques más fuertes son cuando empieza a generar electricidad para dejarte caer un trueno y al final cuando sube alto y cae al piso, de ahí, sólo necesitas apretar rápido el botón para evitar más daño, si tienes ítems que atacan a varios enemigos úsalos cuando haya varias nubes, así lograrás eliminarlas más rápido, te recomendamos llevar ítems de ataque y de energía porque no será fácil vencerlo, ya que lo venzas aparecerá otro star spirit y sólo te faltará uno. 27-28

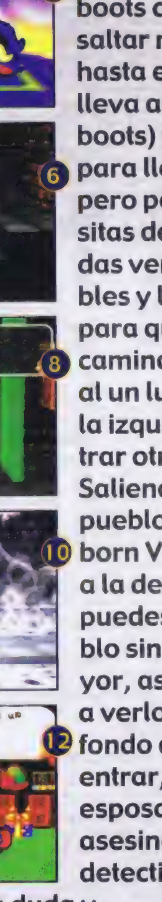






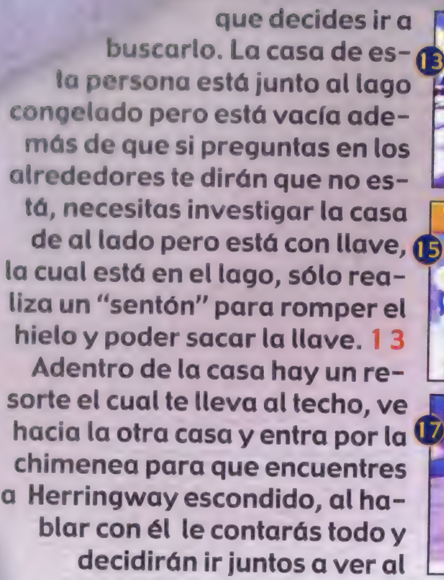
Capítulo 7

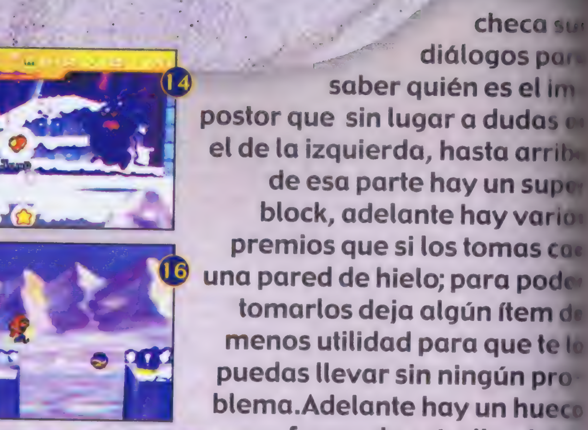
De regreso en el castillo, ahora la princesa cuenta con un útil ítem con el cual podrás revisar el castillo, con la sombrilla que ganaste en el concurso pasado podrás adoptar la forma que quieras con sólo rociarlo con los polvos de ésta. Saliendo del cuarto hay dos guardias hablando, utiliza la sombrilla con el que está dándote la espalda y listo, ahora puedes hablar con todos los guardias sin ningún problema, 1 dirígete a la puerta de arriba de donde te transformaste; pasando al final del corredor un guardia te encomendará traer a su relevo el cual está saliendo del castillo así que te dará la llave para que puedas salir de él, afuera está el relevo pero está dormido, utiliza la sombrilla sobre él para tomar su forma y puedas entrar arriba para ver lo que está planeando Kammy Koopa, 2 - 3 al llegar verás que ya está listo, pero en eso Kammy verá que hay algo raro y te descubrirá mandándote de nuevo a tu cuarto. Ahora con Mario, regresa a Toad Town y ve a la casa de Merle, ahí una persona te estará esperando para que lo acompañes a Starborn Valley y veas a un pariente cercano que lo necesita, para llegar a esa región tienes que entrar en lo meas profundo de Toad Town. 4 La entrada es por un tubo el cual está con un letrero de "private" (privado). 5 Ahí dentro puedes ir a varios lugares en donde puedes conseguir varios ítems de gran utilidad, además de encontrar varios super blocks para tus compañeros es sólo cuestión de buscar bien, pero este lugar es custodiado por Bloober y te atacará tres veces, cada vez que lo enfrentes será más difícil, así que sé precavido. 6 Para llegar a la puerta que conduce a tu destino, necesitas encontrar las Ultra boots, estas las encuentras de la siguiente forma, entrando al tubo en el piso hay un hueco cae de sentón para destruir las tablas que lo cubren, abajo del lado derecho utiliza a Sushie para pasar al otro lado (aquí te aparecerá Bloober), pasando al otro cuarto verás que hay un camino que te lleva a un tubo, pero está lleno de picos, utliza a Lakilester para pasar, 7 ya dentro del tubo sólo cuídate de los enemigos y al fondo encontrarás las Ultra boots con las cuales puedes saltar más alto, 8 regrésate hasta el camino de picos que te lleva al tubo (el de las ultra boots) y ve al otro camino para llegar a la puerta azul pero para llegar a ella necesitas de Watt para que puedas ver los bloques invisibles y los puedas golpear para que los utilices como camino, 9 cuando llegues al un lugar de hielo ve a la izquierda para encontrar otro super block. 1 0 Saliendo estarás en un pueblo, para ir a Starborn Valley , necesitas ir a la derecha pero no puedes salir de ese pueblo sin permiso del mayor, así que tienes que ir a verlo, él se encuentra al fondo del pueblo, 1 1 al entrar, él no se moverá y su esposa pensará que lo has asesinado, así que llama al detective, 1 2 este te da el beneficio de la duda y te da una oportunidad de buscar al asesino, como te acordarás, el mayor tenía el nombre de "Herringway" en su mano, así







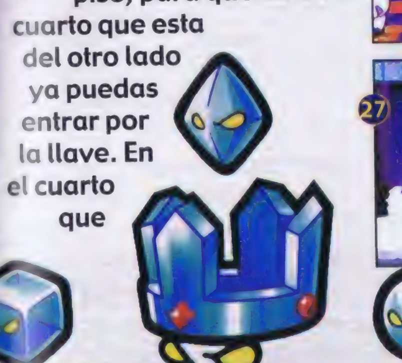




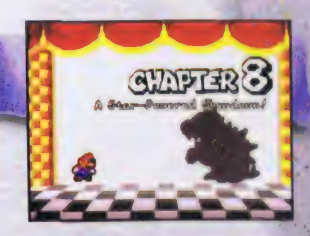
que decides ir a buscarlo. La casa de esta persona está junto al lago congelado pero está vacía además de que si preguntas en los alrededores te dirán que no está, necesitas investigar la casa de al lado pero está con llave, la cual está en el lago, sólo realiza un "sentón" para romper el hielo y poder sacar la llave. 13 Adentro de la casa hay un resorte el cual te lleva al techo, ve hacia la otra casa y entra por la chimenea para que encuentres a Herringway escondido, al hablar con él le contarás todo y decidirán ir juntos a ver al inspector para aclarar todo, entonces el mayor despertará y pedirá una disculpa por haber asustado a todos, con esto también obtendrás el permiso para salir, en el camino te toparás con tu inseparable amigo Jr. Troopa quien sigue buscando revancha, en esta ocasión utilizará magia así que podrás atacarlo como quieras, sólo necesitas defenderte bien para que lo puedas eliminar sin problema, antes de entrar a Starborn Valley te toparás con una sombra que no te deja pasar, pelea con ella para pasar. 14 Ya en Starborn Valley habla con la persona que te necesitaba para ponerte al tanto, él te indicará que tienes que entrar al Crystal Palace, pero para ello necesitas dos objetos uno te lo da él y el otro lo tiene el mayor de Shiver city (el pueblo de donde vienes) ve para allá y habla con el mayor, él te lo dará así que sólo te queda usarlo en los muñecos de nieve que están entre Shiver City y Starborn Valley. 15 Ya adentro del pasaje que te lleva al castillo, déjate caer para llegar a un switch, rompe el hielo de "sentón" para accionarlo, al llegar a un switch azul necesitas de Kooper para accionarlo, al hacerlo un doble aparecerá así que deberás golpear al impostor, 16 solo checa sus diálogos para saber quién es el impostor que sin lugar a dudas es el de la izquierda, hasta arriba de esa parte hay un super block, adelante hay varios premios que si los tomas cae una pared de hielo; para poder tomarlos deja algún ítem de menos utilidad para que te lo puedas llevar sin ningún problema. Adelante hay un hueco con forma de estrella, déjate caer y utiliza a Bombette para abrirte camino, 17 ahí sigue derecho, pasa la pared y te encontrarás con un espíritu el cual te está esperando, al final de su historia te dan la estrella, para subir a poner la estrella sólo saliendo de ahí ve derecho y podrás subir. Ya al final de la escalada está el Crystal Palace, entra a la primera puerta y encontrarás la Blue Key, 18 para usar esta llave necesitas activar el switch que está en el pasillo del castillo para que aparezca la puerta azul, 19 adentro utiliza a Bombette para abrirte camino, en el cuarto que sigue entra por los pilares para pasarte del otro lado del castillo el cual parece espejo, más adelante trata de llevar a Kooper por si aparecen imitadores ya que es más fácil derrotarlos, estando del otro lado entra a la puerta y cae de "sentón" en el piso para abrir un hueco en el piso del otro lado (en donde había una cruz roja), 20 ya que examines el cuarto regresa a donde abriste, y al usar a Bombette caerán varios impostores, golpea a todos excepto al segundo que está de derecha a izquierda ya que él es el original, 21 adelante está la red Key. Entrando por la puerta roja ve derecho para eliminar unos enemigos y pasar por el otro lado del castillo ya que al eliminarlo desaparecerán unas estatuas. Para accionar el switch rojo, sólo deja a Bombette y corre para que te cambie de lado, 22 más adelante, haz lo mismo que están haciendo del otro lado para abrirte camino al hacer esto saldrán varios impostores a los cuales debes golpear y por supuesto, ya sabes a quien no debes de golpear.



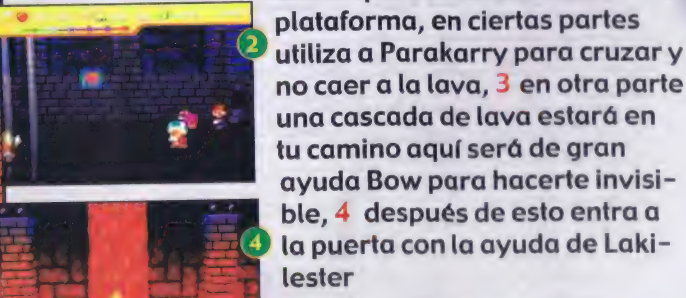
23 En otro cuatro verás un switch que se ve de fondo, utiliza a Kooper para golpear ya que del lado que estás está invisible,24 en el cuarto que sigue entra al otro lado del castillo y regresa hasta donde hay una puerta de fondo, en ese lugar empuja la estatua para descubrir un hueco en el piso, para que en otro cuarto que esta del otro lado ya puedas entrar por la llave. En el cuarto que sigue hay un pequeño puzzle, sólo necesitas mover las estatuas del fondo a los cuadros del piso, para cambiarle la dirección a las estatuas sólo cambia a los animales del otro lado. Recuerda que para donde esté viendo la estatua es para donde se puede mover, sólo fíjate bien y no te costará trabajo.25 Con esto por fin llegarás con quien tiene cautiva al último star spirit, prepárate para una pelea difícil ya que sus ataques son fuertes y además recupera su energía, cuando tenga sus cristalitos alrededor, lanza ataques que ataquen a todos, aquí estos ítems serán de gran utilidad. Luego te atacará con rayos congelantes, trata de poner defensa exactamente antes que te toquen o perderás turnos, después se multiplicará aquí debes golpear al verdadero para que desaparezcan las ilusiones además de que no hagan una brisa la cual baja bastante, sólo se recupera dos veces así que tenlo en mente para que lo derrotes y obtengas por fin el star Beam para erradicar los poderes del Star Rod que tiene Bowser y con esto hacerle frente.26-27-28



Capítulo 8

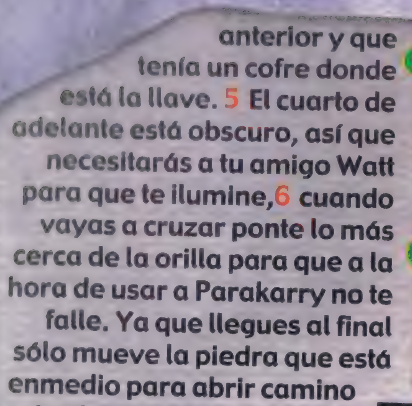


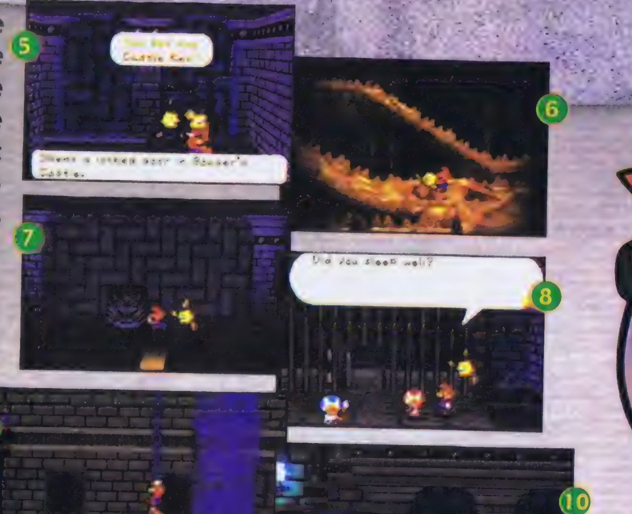
Regresa a Toad Town y ve al Shooting Star Summit para que te formen el camino hacia Star Haven, 1 ahí puedes comprar o tomar ítems antes de irte, el transporte te lo darán con los star spirirts, así que ponte listo antes de lanzarte al castillo de Bowser. Primero necesitas buscar la llave para entrar, la cual está del lado derecho del castillo, la tiene un enemigo pero ten cuidado ya que son rápidos y pueden hacer el Firts Strike ellos. Antes de entrar al castillo te recomendamos usar a Watt para pelear con los guardias. Dentro del castillo ve despacio para no ser sorprendido, al llegar con el Guard door la cual te engañará y te enviará al calabozo junto con otros prisioneros,2 en ese lugar usa a Bombette en la pared de la derecha para salir nada más no olvides recargarte de energía.Para pasar por la lava sólo utiliza a Lakilester para llegar al switch azules con el que se moverá una plataforma, en ciertas partes utiliza a Parakarry para cruzar y no caer a la lava, 3 en otra parte una cascada de lava estará en tu camino aquí será de gran ayuda Bow para hacerte invisible, 4 después de esto entra a la puerta con la ayuda de Lakilester para ir a detener el flujo de la lava, con esto podrás entrar a una puerta





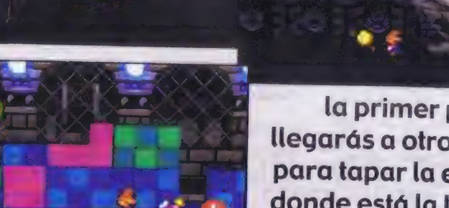






anterior y que tenía un cofre donde está la llave. 5 El cuarto de adelante está obscuro, así que necesitarás a tu amigo Watt para que te ilumine,6 cuando vayas a cruzar ponte lo más cerca de la orilla para que a la hora de usar a Parakarry no te falle. Ya que llegues al final sólo mueve la piedra que está enmedio para abrir camino hacia el Guardian door quien te dejará pasar esta vez.7 Del otro lado, enmedio hay un cubo para salvar si te sigues derecho llegarás a otro calabozo, ahí puedes tomar un descanso y arriba del lado izquierdo hay una pequeña tienda, 8 del lado derecho te encontrarás con varios enemigos, entre ellos están los molestos Magic Koopas, después de pasar por bastantes enemigos llega hasta donde está la puerta cerrada y sube por el resorte para que jales una cadena con la que saldrá agua e inhundará el cuarto, utiliza a Sushie para regresar al cuarto anterior para activar un switch con el cual aparecerá un resorte para que subas y destruyas la pared con Bombette, del otro lado haz el super salto para baja otro switch con el cual abrirás camino el cual te lleva a otra cadena para subir el agua un poco más ra que alcance la llave del otro lado, ahora regresa a la cadena y jala de nuevo de ella para baja el nivel del agua,así regresas a la primera

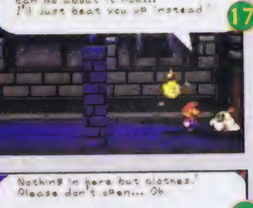




cadena para bajar por completo el agua.9 Adelante te dispararan unos cañones, esquiva las balas y llega hasta los cañones para eliminarlos sigue así hasta llegar a la puerta de arriba.1 0 Adelante están unos Dry Bones a los cuales tienes que desbaratarlos a todos a la hora de estar en batalla para ganar,1 1 en ese lugar mueve la tercera roca para pasar al otro cuarto en donde hay una puerta cerrada,1 2 la llave está moviendo la primer piedra que está en ese lugar. Adentro llegarás a otro cuarto, mueve la piedra de enmedio para tapar la entrada que se ve para descubrir otra donde está la llave.1 3 Con el otro Guardian Door te hará diez preguntas de cosas que te pondrá a ver fíjate bien de todo por que te puede preguntar de todo. La primera es sobre cuantos Koopas salen la respuesta es tres,la segunda te preguntará de qué color son los Shy Guy que sólo eran tres, la repuesta son los rojos (red) la tercera es quienes salieron por la puerta de enmedio, la repuesta es los Red Shuy Guys, la cuarta es cuantos Goombas salieron la respuesta es dos, la quinta te preguntará cuántos brazos viste, la repuesta son cuatro, la sexta cuántos eran tres personas la respuesta es los Bob- oms,1 4 después de eso sube las escaleras para llegar a otro cubo para salvar, si sigues derecho llegarás a otro calabozo y podrás descansar, sube y del lado izquierdo puedes onseguir un Ultra Mushroom,del lado derecho entra y sube las escalera para llegar a la llave, para subir la base utiliza a Bombette y corre para que no se bajen,1 5 ahora con la llave regresa y abre la puerta.



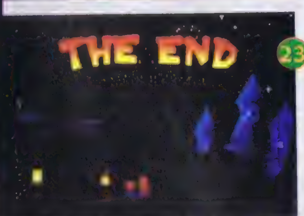
Del otro lado tienes que seguir esta secuencia para que no le regresen al principio, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba (si te fijas la secuencia te la dan las antorchas del fondo). 1 6 Más adelante te encontrarás con la princesa Peach quien te dirá que ha escapado y te dirá que te seguirá pero a medio camino ya no te sigue, así que si regresas verás al que está tomando el lugar de la princesa, 1 7 adelante está la última Guardia door quien te tiene una sorpresa, nada más y nada menos que a los Koopa Bros quienes vienen por la revancha, pero en eso aparece alguien más con sed de revancha y se trata de Jr. Troopa, así es, hasta el castillos de Bowser te fue a alcanzar para su revancha en donde adquirira todas sus formas posteriores, utiliza todos los ataques para ganarle no importa si gastas flower poits ya que en el castillo de Peach podrás recargarlo, así que no te limites. 1 8 Ya que lo derrotes llegarás por fin al castillo de Peach, entra a la puerta de la derecha para encontrar un Toad encerrado en un armario, habla con él para que puedas descansar, 1 9 ya que recuperaste tu energía dirígete a donde fuiste vencido por primera vez por Bowser para el primer enfrentamiento, te recomendamos no usar todo tu arsenal ya que todavía falta otra batalla, sólo utiliza el Star Beam cuando utilice el poder del Star rod cuado él se cubra. 2 0 Ya que lo derrotes por primera vez él huirá arriba, si estás demasiado bajo de energía o de flower points, regresa con Toad para recuperarate sino sigue adelante para enfrentar a Bowser nuevamente, el cual ha preparado una arena en donde sus poderes son más fuertes, así que el Star Beam ya no es efectivo, todo parece perdido pero Twink le dice a la princesa que él va a ayudar en eso Kammy Koopa los enfrenta así Twink y la princesa deben pelear contra ella, ya que la derrotes, Twink con el deseo de la princesa hará el Peach beam con el cual vuelven a nulificar el poder del Star Rod, ahora de ti depende ganar la última batalla, así que no deseperes y utiliza todo lo que tengas para ganar y hacer que esta historia termine en un final feliz. 2 1 - 2 2 - 2 3











Como te diste cuenta no te mencionamos todos los intercambios que hay en el juego, que la final terminan en obtener un Badge raro o lo común una Star Piece, pero esto lo veremos con calma en próximos números, mientras puedes investigar por tu cuenta y si tienes alguna duda no dudes en enviárnosla aquí a nuestra revista.

EDDIE MURPHY

DOLITTLE ESTÁ DE REGRESO.

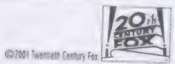
DR. DOLITTLE 2

TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE DAVIS ENTERTAINMENT COMPANY EDDIE MURPHY "DR. DOLITTLE 2" KRISTEN WILSON JEFFREY JONES KEVIN POLLAK MÚSICA DE DAVID NEWMAN SUPERVISORA DE MÚSICA SPRING ASPERS DISEÑADORA DE VESTUARIO RUTH CARTER EFECTOS VISUALES DE RHYTHM & HUES, INC. CO-PRODUCTORA MICHELE IMPERATO STABILE EDITOR FÍLMICO CRAIG P. HERRING DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN WILLIAM SANDELL DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DARYN OKADA PRODUCTORES EJECUTIVOS NEIL MACHLIS JOE SINGER BASADA EN LAS HISTORIAS DEL DOCTOR DOLITTLE DE HUGH LOFTING ESCRITA POR LARRY LEVIN PRODUCIDA POR JOHN DAVIS DIRIGIDA POR STEVE CARR

www.foxlatina.com
www.drdolittle2-lapelicula.com

DOLBY

Banda Sonora Original a la Venta en J Records

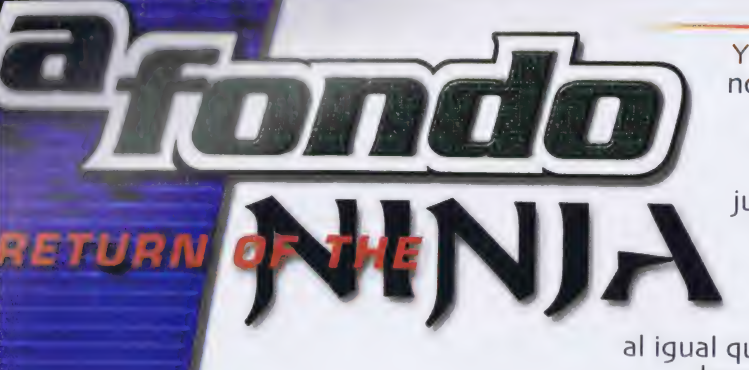


SÓLO EN CINES

22 DE JUNIO, 2001



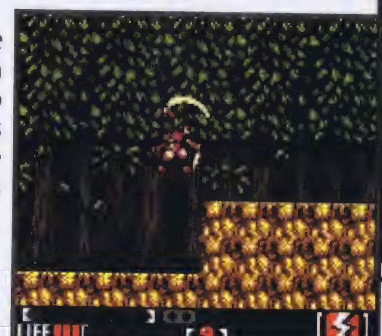
Nintendo
¡SÓLO UN VALIENTE GUERRERO PODRÁ VENCER EL RETO!
JUEGA AMBOS PARA VIVIR LA AVENTURA AL MÁXIMO
GAME BOY COLOR
ZELDA
AGES
ZELDA
SEASONS
ONLY FOR
gamela
nintendo.com



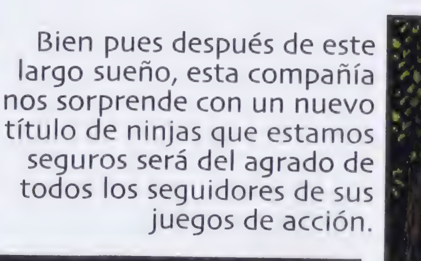
Ya tenía rato que no escuchábamos nada acerca de Natsume, sobre todo con sus juegos de acción, ya que se había enfocado bastante a sus series de pesca al igual que la simulación de granjas virtuales.



Bien pues después de este largo sueño, esta compañía nos sorprende con un nuevo título de ninjas que estamos seguros será del agrado de todos los seguidores de sus juegos de acción.



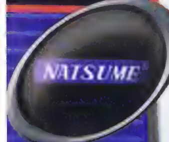
ompañía



ompatible



asificación



sarrollado



moria



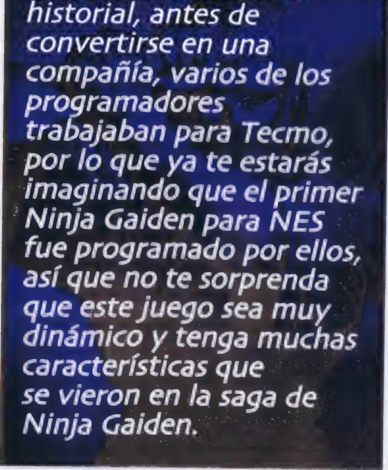
tegoria

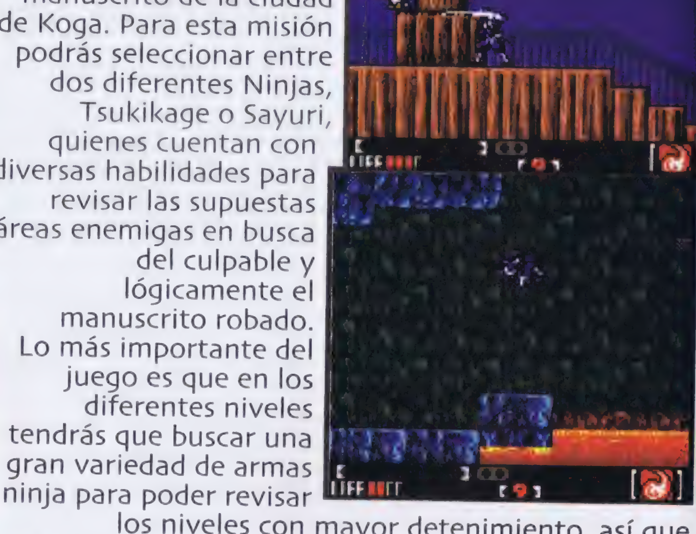
aventur

zamiento

2001

abril





Como siempre, los malos se meten en todos lados y en esta ocación se han robado un antiguo manuscrito de la ciudad de Koga. Para esta misión podrás seleccionar entre dos diferentes Ninjas, Tsukikage o Sayuri, quienes cuentan con diversas habilidades para revisar las supuestas áreas enemigas en busca del culpable y lógicamente el manuscrito robado. Lo más importante del juego es que en los diferentes niveles tendrás que buscar una gran variedad de armas ninja para poder revisar los niveles con mayor detenimiento, así que tendrás que pasar por ellos varias veces y derrotar al mal que está detrás de este misterio.







Otra de las funciones que encontrarás en el juego son los poderes sobrenaturales que puedes utilizar en caso de encontrarte en una situación comprometedora. Así eliminarás a los enemigos y te salvarás de ser presa del panico.



Los enemigos no son muy inteligentes, pero manejan íconos para saber su tipo de respuesta, muy al estilo de Metal Gear, así podrás saber si te están buscando o simplemente realizan su ronda.

Como un extra para los consumidores, los programadores le han metido datos de los elementos y armas que han utilizado los ninjas por generaciones, desde las Katanas, Shurikens y demás artefactos en una serie de cartas coleccionables que encontrarás a lo largo del juego. Lo padre es que además de traer datos específicos, también podrás intercambiarlas con tus amigos vía el sensor infrarrojo del Game Boy Color, que te involucran muchísimo en este rollo de los espías japoneses de la era feudal.

Los niveles son algo complejos y bastante coloridos, tendrás que atacar fortalezas, guaridas subterráneas, templos y demás lugares en donde los saltos mortales son cosa de todos los días. También combatirás una gran variedad de enemigos al igual que jefes bastante detallados y algunos de ellos te tomará algo de tiempo para encontrarles su talón de Aquiles. En general es un buen juego de acción que no puedes pasar por alto.



Segunda opinión

Es increíble que después de tanto tiempo, Natsume siga manteniendo un estilo muy bien marcado. Return of the Ninja tiene tantos detalles y a la vez es un juego tan sencillo, que no me deja de sorprender. La facilidad con la que te acostumbras al control y sobre todo, como utilizas las herramientas ninjas en cada nivel, lo colorido de los enemigos y los escenarios, las técnicas que tienes que desarrollar para eliminar a cada uno de los jefes, todo forma parte muy importante del juego y Natsume es una compañía que tiene bastante experiencia en utilizar todos estos valores en juegos exitosos, como por ejemplo "Shadow of the Ninja" para el NES.

Estoy seguro de que si eres un jugador a quien le gusta la acción en todo momento, Return of the Ninja no te decepcionará.

Conejo

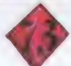
RETURN OF THE NINJA

Lo bueno es que...

-Tiene una gran variedad de niveles al igual que armas y enemigos.
-El hecho de buscar incansablemente por los niveles te da la oportunidad de envolverte más en la historia.

Lo malo es que...

-El juego debió de haber salido cuando el género de 2D estaba de moda (hace bastante tiempo).





Una vez más Ciudad Gótica está en peligro, las fuerzas del mal han vuelto a surgir y sólo el Caballero de la Noche puede liberar a la pacífica Gótica de la terrible decadencia que la azota. ¿Cómo es que una vez más la ciudad está en peligro? ¿Quién está detrás de este complot sobre Gótica?, ¿Por qué diablos llegó esta historia al GBC? ¿Podrá nuestro héroe deshacerse de todos los villanos? No dejes de leer este Bati- A fondo, para enterarte de este nuevo Caos en Gótica...

Para que te des una idea de lo que puedes encontrar en este cartucho, vamos a comenzar por platicarte más o menos de que se trata la historia. Resulta que los reclusos más peligrosos del Arkham Asylum, tomaron el control de la institución y han decido lanzarse a las calles para tomar el control de la ciudad, y de paso vengarse de aquel que fue capaz de encerrarlos y ponerlos a todos bajo tratamiento psiquiátrico. Lo que no saben estos villanos es que esta vez Batman recibirá la ayuda de sus compañeros paladines de la justicia, que curiosamente, aunque siempre están en la ciudad pocas veces lo ayudan.

Este juego está basado en Batman "las series animadas", con esto te puedes dar una idea del modo de los diseños de los personajes y del estilo de los dibujos de los cinemas (que por cierto están muy bien logrados).

Para recuperar la paz en Ciudad Gótica en "Gotham Chaos" podrás escoger a Batman, Batgirl, o incluso al mismísmo Nitghwing a través de 18 stages, llenos de pequeños puzzles a resolver y eso no es lo mejor, lo más interesante es que podrás moverte en diferentes bati-vehículos, como el Batmovile, baticicle, y volar por el cielo de la ciudad con tus Jetwings, haciendo uso, por supuesto de todos los originales bati-implementos de Batman, desde el siempre útil batarang, hasta las explosivas y letales Batibombas.



El juego se desarrolla como un juego de plataformas, básicamente podrás usar tus pies y puños para deshacerte de los enemigos que encuentres a tu paso. Este aspecto es sumamente importante ya que, de la combinación de tus ataques dependerá en gran manera, el éxito en cada uno de los stages. Por ejemplo, nada mejor después de un salto para alcanzar una plataforma elevada resguardada de un enemigo, que un movimiento tipo "salto de tigre" para iniciar tu mismo el ataque, o bien, qué mejor que recibir a los enemigos que se te acercan, que con una eficiente patada alta, y qué mejor manera de eliminar enemigos a distancia que usar tu batarang.

En los stages en los que usas vehículos, como en la persecución de Joker, o cuando usas las batwings, o bien cuando eres Batgirl y te diriges al invernadero a capturar a Poison Ivy, tendrás que poner a prueba toda tu habilidad ya que cada vehículo responde con un manejo diferente del pad, y esto es muy interesante.

Batman tiene la capacidad de saltar y golpear en el aire, de usar su gancho para colgarse y alcanzar objetivos como vidas y los círculos parpadeantes. A lo largo del juego te encontrarás difentes ítems que te permitirán seguir en la batalla, los corazones por ejemplo te restauran la energía, las máscaras de Batman te dan vidas extras y finalmente los puntos amarillos que encuentras en el camino te sirven para poder hacer uso de los implementos de Batman, así que mejor trata de tomar todos los que puedas ya que cuando domines el uso de los ítems, entenderás la importancia de buscarlos y encontrarlos todos. También será común que encuentres a tu paso objetos que tienen la función de herrmientas o switches que te permiten avanzar dentro de los escenarios, fíjate muy bien porque algunas veces pueden pasar desapercibidos.

En cada stage tu misión será recorrer los lugares de la ciudad donde se encuentran escondidos los villanos, eliminar a cuanto enemigo se te ponga enfrente, y llegar al lugar donde se encuentra el logo de Batman, al final de cada stage.



Batman Gotham in Chaos, resulta en general, (y tenemos que reconocerlo) un juego mucho más interesante de lo que pensábamos. La movilidad de los personajes es excelente y todos los movimientos que tienen para defenderse, moverse y atacar, dejan un sabor de boca muy agradable, basta ver los saltos que puedes hacer combinando el botón de salto con el botón de ataque o simplemente con la posición del pad. Otro detalle interesante que definitivamente dejará satisfechos a muchos fans, es que la historia se apega mucho a lo que podemos encontrar en los comics de Batman, incluyendo detalles importantes como varios archienemigos de Batman que no estamos acostumbrados a ver y sus escenarios característicos, y bueno, qué decir del clásico cielo rojo de Cd. Gótica, tradicional de las series animadas. La música, el factor del password, y la ventaja de poder escoger desde el principio el número de vidas que quieres usar al iniciar, lo hacen un juego completo y con buen nivel de reto, lo único que si falló es el aspecto de los gráficos dentro del juego, ya que algunos valores en los escenarios no están bien definidos, y esto provoca confusiones, ¡A veces no sabes si sigues en una plataforma o si estás flotando!



Definitivamente, Gotham in Chaos es un juego que no te puedes perder, estamos seguros que lo disfrutarás mucho y que sobre todo, traerá a tu mente momentos memorables que viviste con tu Super NES.

Segunda opinión

A pesar del espacio y el tiempo, siempre podremos imaginar como escenario de nuestros héroes favoritos, lugares como Ciudad Gótica. Desde siempre, encontramos a nuestros villanos favoritos urdiendo terribles planes para lograr venganza sobre héroes como Batman. Quizá lo que verdaderamente sería innovador, es pensar ¿que haríamos si por hazares del destino, algún villano de comic se diera a la tarea de cazar a los pocos héroes que viven en ciudades como la tuya o la mía, y que estas sirvieran de marco para héroes como Batman?. Definitivamente por eso es necesario pensar que hay juegos como Chaos in Gotham, donde cosas que nos gustan y disfrutamos si pueden suceder.

THE ARKHAM

BATMAN
CHAOS IN GOTHAM

LO BUENO ES QUE:
- Este juego reivindica las anteriores opciones para el GBC del Caballero de la Noche, definitivamente es mejor éste que los anteriores.
- Es un juego que rescata muchos aspectos que te harán recordar grandes títulos del SNES.
- Finalmente los compañeros paladines de Batman, le echan la mano y cumplen con su cometido.

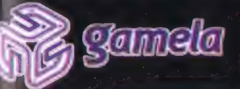
LO MALO ES QUE:
- Los gráficos...no son de lo mejor.
- Algunos stages como el del Batimóvil pueden resultar complejos para alagunos jugadores.
- Cuando lo acabas te quedas con ganas de seguir jugando.

DR.MARIO 64

¡Te recetamos muchas horas de diversión!



"Acción para 4 jugadores simultáneos"



www.nintendo.com



Antes de comenzar con todo esto, qué mejor que dar paso a la nostalgia por un momento, para que junto con nosotros, empieces a leer lo que sigue con una sonrisa dibujada en tus labios. Probablemente al igual que nosotros te sientes parcialmente orgulloso y responsable de NUESTRO DR. MARIO. A pesar de la diferencia, el chiste de este principio era compartir contigo una coincidencia tan trascendental para nosotros. Dicho lo anterior, veamos qué nos va a recetar esta vez el DR. MARIO 64.

Seguramente como asiduo lector de nuestra revista, recordarás que en 1990 , el Dr. Mario vio por vez primera la luz en lo que es ese momento era el mejor sistema casero de videojuegos, el Super NES y por si fuera poco el sistema portátil más popular del mundo. Varios años después los programadores de Nintendo toman la decisión de despedir a la casi extinta generación del N64, con este cartucho, que si bien no sorprende a nadie, tiene la calidad y las características necesarias para no pasar desapercibido.

Para empezar vamos revisar lo más importante, sobretodo para aquellos que no conocen o que no tuvieron la oportunidad de jugar el Dr. Mario para Super NES o para GB ya que aunque detalles como la música siguen siendo los mismos en esta nueva y mejorada versión del Dr. Mario, ya no ves cómo se mueren los virus cuando terminas de exterminarlos como antes aunque se siguen moviendo cuando los atacas.

Como todo buen Doctor, Mario está encargado para esta ocasión de destruir virus y en este juego el chiste es eliminarlos por medio de píldoras. Para destruirlos tienes que apilar, o bien rodear a los virus con píldoras del mismo color, de manera que los virus desaparezcan. Cada vez que cuatro colores se unen en sobre o alrededor de un virus éste desaparece, y de esta manera facilitas la colocación de más píldoras para destruir más virus, así una vez que dejas limpio el interior de tu botella, aseguras la victoria.



Ahora bien, como en otros juegos de Puzzle de este tipo, en Dr. Mario 64, también tienes la oportunidad de mejorar y hacer más agresivo tu juego por medio de combos y cadenas. Recordemos de manera simple que un combo es en pocas palabras cuando logras hacer desaparecer dos o más virus con un sólo movimiento, y una cadena sucede cuando un movimiento tuyo desencadena que dos o más virus desaparezcan como consecuencia del primer movimiento que hiciste.





Ahora bien, en lo que corresponde a los modos de juego, para hacer esto más sencillo vamos a dividirlos en los que son para un jugador y los que son multiplayer.



En el menú de modo para un jugador, puedes seleccionar entre seis opciones diferentes:

classic

En este modo puedes recordar de manera un poco más ágil lo que se hacía en el juego clásico de SNES, este es uno de los modos más nostálgicos, ya que a pesar de que visualmente se sienten las mejoras, en el fondo, éste sigue siendo uno de los Puzzles más gustados que hay. Tu meta es sencilla, elimina todos los virus que están en tu botella, la velocidad y el reto aumentarán conforme juegas, si eres capaz de eliminar a todos los virus, podrás avanzar a un nivel cada vez más rápido y complicado. Al iniciar cada round puedes escoger el Virus Level (la cantidad de virus que hay que eliminar), la velocidad (la velocidad en que caen las cápsulas en el juego) y finalmente la música.
Amantes de los cásicos, este modo es para ustedes.





Este de alguna manera es el modo central del cartucho, el nombre de la historia es " Dr. Mario and the Cold Caper". Pues bien, una terrible ola de Gripe se ha soltado, y el único capaz de luchar contra esta terrible enfermedad es nada más y nada menos que el mismísimo Dr. Mario, quien con sus súper poderosas Megavitaminas, está más que ocupado tratando a sus pacientes. Desafortunadamente, el terrible (y cada vez más querido... al menos en nuestro país) Wario, está buscando apoderarse de las Megavitaminas, para hacer negocio con ellas y volverse millonario. Por si eso fuera poco, hay un misterioso personaje que también está en busca de las Megavitaminas, la pregunta es: ¿Qué planea hacer este loco científico con las Megavitaminas?, pues la única manera de averiguarlo es jugando Dr. Mario 64.



Dentro del juego tendrás que ir en busca del Mad Scienstein (el científico loco), quien ha logrado apoderarse de las Megavitaminas. En el camino encontrarás aliados del Dr. Scienstein que entorpecerán tu camino, y del hecho de vencerlos dependerá que descubras quién está detrás del misterioso robo de las Megavitaminas. Podrás enterarte de todo lo que sucede gracias a los cinemas que hay a lo largo del juego.





Para acceder a este modo de juego tienes que seleccionar el Personaje que quieres usar, a pesar de que Wario también estaba buscando robarse las Megavitaminas, también te puede acompañar y lo puedes escoger a él o a Mario para empezar a jugar. También tendrás que escoger el nivel del juego, y si ya llevas algo del juego avanzado podrás escoger el stage en el que te quedaste o bien cualquiera de los que ya pasaste. Una vez que seas capaz de terminar en dificutad normal este modo de juego sin perder, podrás accesar a uno de lo personajes escondidos, dependiendo del personaje que hayas elegido al comenzar la historia.







vs. computer

En este modo de juego puedes medir tus capacidades y habilidades contra el CPU. Para jugar en este modo selecciona cualquiera de los personajes que hay disponibles para que jueges contra él, un pequeño cuadro te marcará la cantidad de estrellas que tiene cada personaje, mientras más estrellas tenga el personaje, más complicado será vencerlo. En esta opción puedes seleccionar también el Virus level, la velocidad, la música y el Background (el escenario). Una vez en la pantalla de juego, puedes ver que sobre la cabeza de los dos personajes que van a enfrentarse hay tres estrellas, cada una de ellas indica las victorias de cada jugador. En caso de que quieras cambiar el número de juegos o de victorias puedes hacerlo desde el menú de opciones. Cada vez que gana un personaje, una de sus estrellas se iluminará.

flash





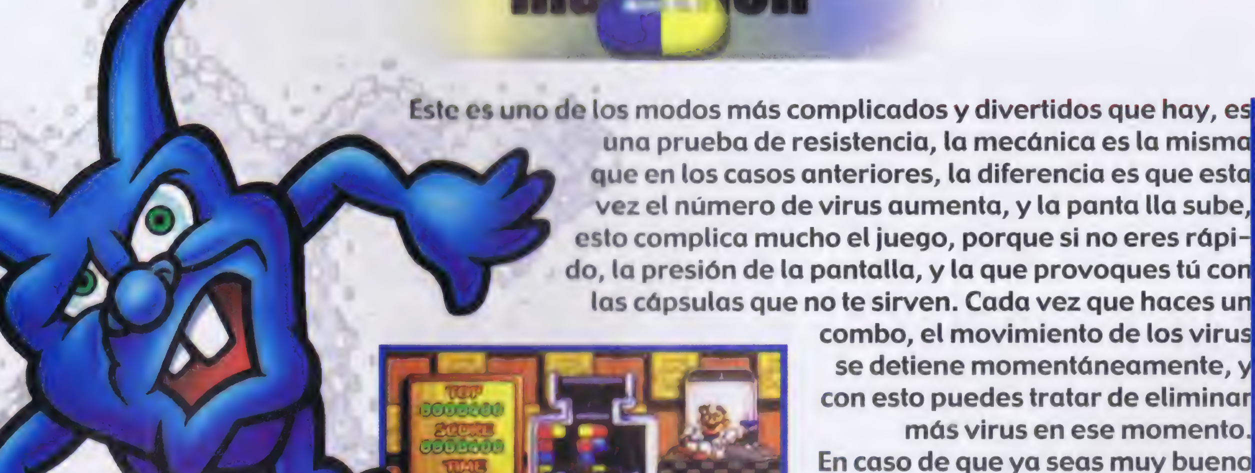


En este modo de juego la prioridad es eliminar los virus parpadeantes antes que tu oponente, existen dos formas de ganar, la primera es eliminar los virus parpadeantes y la otra es hacer que tu contrincante pierda con la basura que arrojes a su pantalla. Como en los modos anteriores, también en este modo puedes seleccionar el número de juegos a disputar, o bien el número de virus parpadeantes que desees.



marathon

Este es uno de los modos más complicados y divertidos que hay, es una prueba de resistencia, la mecánica es la misma que en los casos anteriores, la diferencia es que esta vez el número de virus aumenta, y la panta lla sube, esto complica mucho el juego, porque si no eres rápido, la presión de la pantalla, y la que provoques tú con las cápsulas que no te sirven. Cada vez que haces un combo, el movimiento de los virus se detiene momentáneamente, y con esto puedes tratar de eliminar más virus en ese momento. En caso de que ya seas muy bueno en el manejo de las Megavitaminas, puedes aumentar el número de Megavitaminas con el botón L o con el botón R.

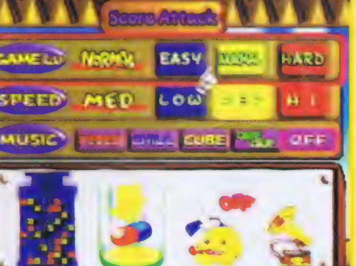


Score attack



Este modo es para competir contra el tiempo. Tienes que eliminar el mayor número de Virus que puedas en tan sólo 3 minutos. Mientras más pronto los elimines mayor será tu puntaje. Ten cuidado, ya que no sólo el juego termina con el tiempo, si tu juego se sube hasta cubrir tu pantalla, también tu juego estará perdido.





TWO PLAYERS MODE



Para Two Players, existen tres modos diferentes a escoger: Vs. , Flash y Score Attack. El único que difiere un poco de lo que hasta el momento hemos analizado es el Two Players Versus. Para jugar en este modo sólo tienes que registrar tu nombre o seleccionarlo en caso de que ya tengas un archivo ocupado, en caso de que no tengas archivo o no quieras abrir uno, puedes utilizar GUEST.



Puedes jugar contra otro amigo en modo Flash o en score attack, en el modo normal de Two Players compites contra alguien más, el ganador es quien extermina los virus, o bien pierde el que satura su pantalla de píldoras. En casos como en Flash o en Score Attack, los juegos se desarrollan de la misma manera que en los one player, pero ahora con otro jugador.



MULTIPLAYER

Si de casualidad tus primos cayeron en casa, o tienes una reunión de videojugadores, esta es la opción que necesitas. En el modo Multiplayer puedes jugar hasta con cuatro personas más en tres modos diferentes.







En esta batalla tendrás que dehacerte de todos los virus que hay en tu pantalla o bien saturar la de los otros concursantes con castigos, como en las opciones anteriores, en el menú de opciones puedes configurar las condiciones de cada juego.
Aquí viene algo muy interesante, y es el orden como caen los castigos, ya que están determinados dependiendo del color o colores en que se hace el (los) combo(s).

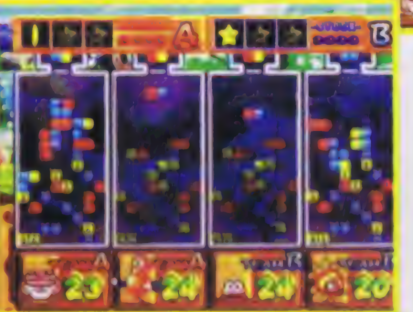
Cuando el primer color de combo es:	Azul	El castigo cae sobre la primer pantalla a la derecha.
	Amarillo	El castigo cae dos pantallas a la derecha
	Rojo	El castigo cae tres pantallas a la derecha.
	Múltiple	Las pantallas reciben castigos dependiendo el orden en que sucedan los combos.



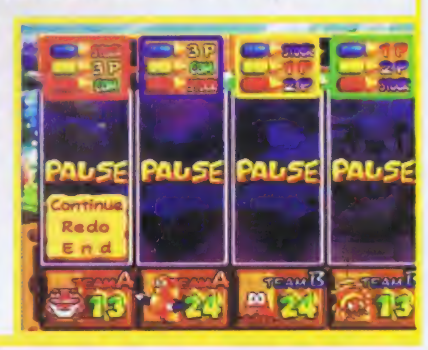


De esta manera todas las pantallas tienen oportunidad de recibir castigos, en caso de que quieras saber quien te está tirando tanta basura, cuando pones pausa aparece en la parte superior de la pantalla un cuadro que indica quien le está tirando castigos a quien.





En Team Battle, se formarán dos equipos, cada uno de los cuales cuenta con un "stock" que es algo así como un banco de castigos, las pantallas están divididas en dos equipos el A y el B. A pesar de que el objetivo sigue siendo el mismo, en este modo es muy importante considerar el factor de los castigos, ya que entre equipos los castigos se combinan. Como no todos los castigos pueden caer al mismo tiempo, para eso está la opción del Stock, para que se almacenen y sean más contundentes cuando llega el turno de atacar. Afortunadamente en caso de que tu compañero de equipo sea eliminado los castigos no se acumularán para ti, pero mientras estén jugando juntos es importante que siempre tengas en cuenta el nivel que llevas.



A final de cuentas, y como sucede en este tipo de juegos es indispensable que tengas gusto por los puzzles, ya que si no tienes idea de lo que se trata, te parecerá complicado y aburrido. Ahora bien, si gustas de este tipo de cartuchos no lo pienses y corre a buscarlo, ten por seguro que no te vas a arrepentir.

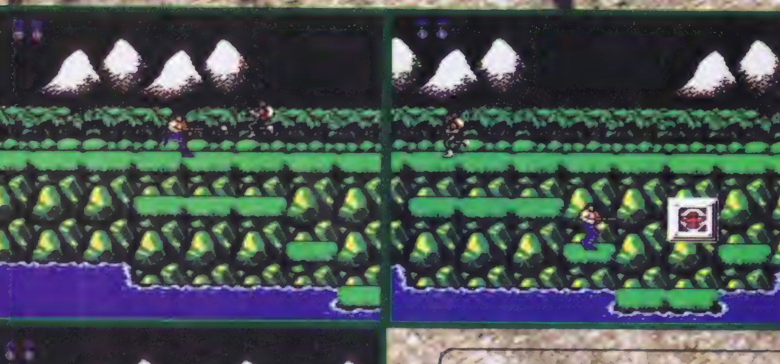




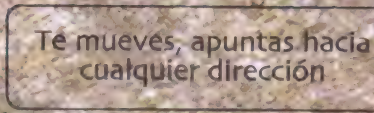
Por: Panteón



¿Qué tal? ¿Recordaste la primera vez que jugaste Pac-Man? Pues ahora te voy a hablar de un juego que ha tenido una gran trascendencia dentro de casi todos los sistemas de videojuegos, es una saga bastante conocida de mucha acción; estoy hablando de Contra. Este es un juego donde debías tener buenos reflejos y exigía toda tu concentración en el juego, mientras más secuelas salían, más elementos se le iban agregando para hacerlo todavía mejor. Esta vez checaremos el primer Contra que salió para el NES, que es la adaptación del original de Arcadia, espero que te sirvan mucho estos tips.



Al iniciar una vida, tienes el arma normal, cuyos disparos son débiles, conforme vayas avanzando, podrás conseguir armas más poderosas, disparándole a los contenedores ya sean voladores o fijos. Algunas armas son más útiles que otras en ciertas escenas.







En la primera escena puedes evadir cualquier ataque enemigo si te sumerges en el agua.

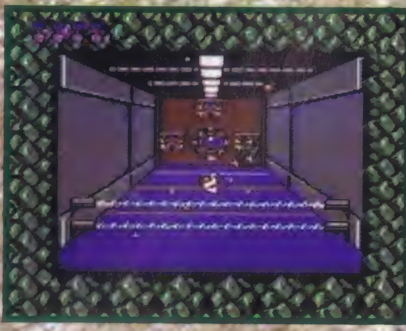


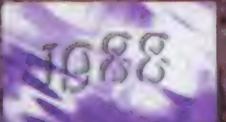
Las escenas Base 1 y Base 2 tienen una perspectiva desde atrás del personaje, puedes moverte a los lados, agacharte y saltar sin problemas, pero si presionas adelante antes de destruir el objetivo, te electrocutarás con la barrera eléctrica; esto no te elimina, pero te deja vulnerable por un momento y puedes recibir un disparo.

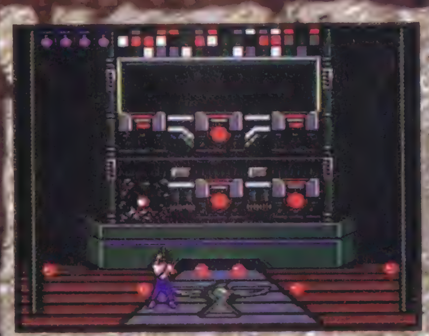


En este tipo de escenas el objetivo es destruir las esferas rojas, pero están custodiadas por varios soldados y sistemas de defensa. Procura eliminar los cañones de la pared antes de intentar destruir el objetivo.

Algunos elementos están más abajo o más arriba, debes agacharte o saltar para alcanzarlos.

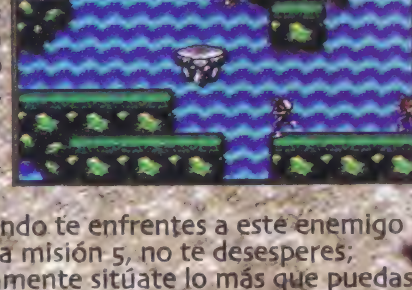


Compañía	Sistema	Desarrollador	Categoría	Año de salida
				



Recuerda que la mayoría de los enemigos tienen un "punto ciego" que es donde tú te puedes colocar y atacarlo y donde sus disparos no te alcanzan.

En la escena 3 es muy importante que saltes con seguridad, ya que el suelo que se va quedando fuera de la pantalla, se convierte en abismo. Para tener más seguridad, dispara antes de saltar a una nueva plataforma. Esto es esencial cuando juegan dobles.

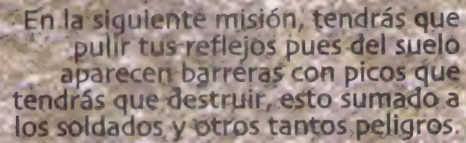




Cuando te enfrentes a este enemigo en la misión 5, no te desesperes; solamente sitúate lo más que puedas a la izquierda de la pantalla y dispara sin detenerte hasta que lo elimines. Más adelante aparecerá otro igual, así que repite la técnica.



En la escena que sigue, ten mucho cuidado con los lanzallamas que están en el techo y las paredes. Para pasarlos, checa la secuencia y los intervalos en los que se activan, para que puedas pasar sin problemas. Recuerda que si eres eliminado, puedes aprovechar unos segundos de invencibilidad que te da el juego.



En la siguiente misión, tendrás que pulir tus reflejos pues del suelo aparecen barreras con picos que tendrás que destruir, esto sumado a los soldados y otros tantos peligros.

Para eliminar al último enemigo, sólo destruye los huevos de donde salen los aliens que están bajo del corazón y luego dispara en diagonal hacia el centro del corazón para acabarlo.



En la pantalla del Logo presiona en secuencia: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A y Start para que comiences con 30 vidas, si llegas a continuar el juego, empezarás con las 30 vidas cada vez que lo continúes.

Todas las versiones de Contra son excelentes, tienen mucha acción y buenos gráficos, aunque la música no sea tan buena en todos los juegos; es un elemento que no es imprescindible en un juego de acción, pero aún así, en Contra de NES la música cumple su cometido. Este juego es uno de esos que no pueden faltar en la colección de un verdadero videojugador, así que si lo tienes arrumbado o lo acabas de ver por ahí, no dudes en jugarlo, si eres fan de los juegos de acción y guerra, Contra es para ti. Recuerda que espero tus cartas e E-Mails con tus sugerencias, dudas, quejas y comentarios, también si quieres compartir una jugada o técnica en especial. Escríbeme a la dirección de nuestra revista o bien, a: panteon@nintendo.com.mx, nos estamos leyendo...

MARIADOS

SUPER MARIO WORLD

¿Cómo puedo, en el juego de Super Mario World llegar al castillo que está al lado del de Larry Koopa (castillo número 7)? *Jorge Reyes Gee*





Para entrar al castillo que mencionas (Valley Fortress) tienes que entrar a Valley of Bowser 2, después de pasar la zona donde sube y baja la arena, en el siguiente cuarto la arena subirá rápidamente, llega al final del pasillo y espera a que suba toda la arena, para que puedas apoyarte en ésta y puedas subir y dirigirte a la izquierda para llegar a la llave con la que abres camino, después de pasar este castillo tendrás acceso a la puerta trasera del castillo de Bowser con lo que te será facil llegar a él.

SUPER MARIO 64

En Super Mario 64 en Big Boos Haunt ¿Cómo llego al balcón para obtener la estrella? *Mickey.*

Para llegar a la estrella que mencionas, entrando a la mansión sube las escaleras y entra a la segunda puerta de la izquierda la cual te lleva a un cuarto donde hay libreros, pasa con cuidado ya que saldrán volando algunos libros.



Al final del pasillo sobresalen tres libros, toca primero el de enmedio, luego el de la derecha y al final el de la izquierda para que se mueva el librero y puedas entrar a la puerta que te lleva al balcón donde está la estrella.

MEGA MAN 4



¿Dónde se encuentran las dos armas extras que hay en este juego? *Morfeo*

Las armas extras se encuentran en las escenas de Pharaoh man y Dive man, a continuación te daremos su localización.

Balloon: En la escena de Pharaoh man empezando, sigue derecho hasta llegar al hueco, en vez de entrar por ahí, salta hacia el otro lado con la ayuda de Rush coil para que del otro lado encuentres esta arma.

Wire Chain: En la escena de Dive man, después de derrotar a la Ballena robot por segunda vez, te toparás con un hueco en el piso, entra por ahí y para llegar a la otra arma sólo ten cuidado con los picos al bajar.



STAR CRAFT 64

¿Cómo paso la misión 9 del Episodio 1?
Francisco Manuel Martín Amaya Barajas

Este nivel parece complicado, pero sólo necesitas concentrarte en los Protoss quienes son el objetivo principal, de los Zergs sólo debes cuidarte de sus ataques y no ir a sus dominios, para eso, lo primero que tienes que hacer es defenderte bien, o sea, poner defensas alrededor de tus instalaciones. Coloca dos bunkers casi juntos para cuidar las entradas (en total son tres) con las cuales puedes fortalecer con un tanque con la habilidad Siege y cerca unas torretas de misiles para defenderte de ataques aéreos.



En este pequeño mapa te damos una idea para que defiendas tu base.

Ya que logres tener bien defendida tu Base central, construye el Comsat Station del Command Center para empezar a "scannear" el área y poder ver las instalaciones enemigas (la de los Protos), para atacarlos necesitarás aumentar el nivel de ataque y defensas de tus soldados para que no te resulte difícil eliminarlos. Te recomendamos construir dos barracones (para más rápido) con soldados y empieces a formar grupos para lanzar los ataques, además de la academia para aumentarles el rango de ataque. Por lo general los grupos de Protoss están formados por dos Zealots y un Dragoon los cuales cuentan con un nivel de ataque, defensa, plasma shield, etc., si tú consigues el máximo nivel con tus soldados (que es el nivel 3) será todavía más fácil derrotarlos sin tener que llevar muchas tropas. Cuando se agote el mineral, ve por la izquierda para llegar a otra beta de minerales, ahí contruye otro Command Center para extraer el mineral y pon defensas, ya que cerca de ahí están los Zergs y los Protoss pueden ir a molestar. Construye bastantes supplies para que puedas tener bastantes soldados y cada que mandes a un grupo de soldados, solicita más para no dejar de atacar, recuerda que debes aprovechar al máximo del terreno que tienes al alcance para construir. Cada vez que te ataquen (ya sean los Zergs o los Protoss) a ti o a tus bases examina tus defensas para que en caso de que hayan recibido un gran daño puedas repararlas o contruir otras para no dejar descuidado. Con cada grupo de soldados Terrans que mandes, podrás ir destruyendo poco a poco las instalaciones Protoss, en total cuentan con dos bases que debes eliminar para poder pasar la misión, pero no sin antes recibir una pequeña sorpresa de la otra raza.





Agradecemos la información de Manuel Oviedo.

BOMBERMAN 64 THE SECOND ATTACK!

Ya tengo a todos los personajes en el modo multiplayer, pero no puedo seleccionarlos ¿qué tengo que hacer para poder escogerlos? ***Terminator 2000.***

Para seleccionar a los personajes que hay en multiplayer sólo necesitas dejar presionado el botón **Z** y luego presionar el botón **A**, también puedes escoger los personajes para la computadora.









En el año 10 número 4 te dimos unos tips de este mismo título, pero para tu GBC y ahora le toca a la versión de N64, ya que muchos videojugadores se han quedado atorados debido a que algunos misterios requieren de mucha paciencia. Pero bueno, para no alargar más esta introducción, comencemos.



Movimientos

BOTON A: Este botón sirve para que recoger y activar ítems, para hablar con las personas que te encuentres a tu paso, para abrir puertas y para escoger en tu inventario.

PRESS THE A BUTTON TO USE, GIVE, PICK UP OR SEARCH FOR AN ITEM.

BOTON B: Este sólo lo ocuparás para regresarte en los menús fuera del juego (o sea, nada más cuando pones pausa... un botón muy útil, ¿verdad?).

PRESS THE R BUTTON OR Z BUTTON TO OPEN THE INVENTORY.

BOTON Z y R: Sirven para que puedas ver qué es lo que traes en tu inventario.



START: Activas la pausa y puedes entrar al menú de sonido, guardar, o cargar algún juego

Objetivo

Resolver cuatro misterios diferentes buscando todas las pistas y todos los ítems que te encuentres, y que con ellos te den el recorrido y sigas buscando. Ya que tienes todas las pistas, tus amigos de la máquina del misterio las armarán y así atraparán al malhechor.

Personajes

En este título, a diferencia de la versión para GBC, sólo utilizarás a Shaggy, aunque claro, siempre en compañía de su inseparable amigo, Scooby Doo (si no fuera así, este juego se llamaría Shaggy: Classic Creep Capers, ¿no?).

Energía

La energía de Shaggy está representada en la parte superior izquierda como un "espantómetro", entre más se vaya asustando la cara de Shaggy, menos energía te quedará. Cuando Shaggy se asusta por completo, saldrá corriendo y tendrás que comenzar de nuevo en un punto específico.





ITEMS

Los ítems se dividen en dos categorías:

Items que sirven como pistas

Son los objetos que le tienes que entregar a Fred en cada caso.



Items que sirven como herramientas

Estos son útiles para hacer que ciertas cosas funcionen de tal forma que puedas seguir explorando.

Misterio 1 — What a Nigth For a Nigth



En el museo de arte de la ciudad, requieren los servicios de la Máquina del Misterio, ya que hay un caso que resolver. Shaggy y Scooby están perdidos, y tratan de buscar a sus amigos que se adelantaron camino al museo. Shaggy y Scooby van hacia la entrada de un Museo donde escuchan el rechinido de unas llantas de un viejo camión de los 50's, en este momento tienes que dirigirte hacia el camión que está en llamas y en el piso encontrarás un extinguidor, éste lo tienes que accionar contra el camión para apagarlo y seguir en el camino.



Todos objetos que estén brillando son ítems. Pueden estar colgados o ser puertas y pasadizos secretos.



Siguiendo la vereda, al final te encontrarás a tus amigos esperándote tienes que usar la escalera para entrar por la ventana del museo porque como es noche estará cerrado.



Ya estando en el 2do. piso camina hacia el frente y abre la puerta que esta ahí para que entren tus amigos. Con esto podrás entrar a todos los cuartos que están en las salas principales tal como el primer piso y el segundo.

Dentro del museo dirígete hacia el fondo del pasillo evitando que te vea el vigilante y usarás el elevador.



Estando en el Piso número 1 del lado izquierdo de la segunda vitrina encontrarás un casco egipcio.

En cuanto el policía te persiga dirígete al primer cuarto del primer piso "Hall of Fines Arts", de esta menra el policía te va a perseguir, justo antes de entrar al cuarto, hay un trapeador, pasa cerca de ahí para que caiga con el trapeador y te dé una llave.

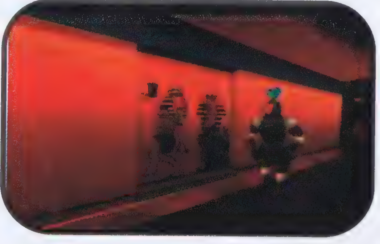


Dentro de este cuarto hay unos postes de seguridad que protegen un móvil, son los que están brillando, ahí oprimirás el botón de acción, (A) uno moverá el móvil que está en el centro y otro abrirá un pasadizo secreto. Entra y encontrarás un canvas y una brocha.

Dirígite a la ala egipcia que está ubicada en el segundo piso, ahí encontrarás varios sarcófagos pero hay 2 que tienen momias que te asustan, pero si vas al tercero encontrarás una bolsa de arena.



Ve a la ala prehistórica ahí encontrarás a Velma, ella está atrapada hacia la derecha de la entrada de esta sala, cuando la encuentres te dará una cuerda para las pistas y te pedirá sus lentes.

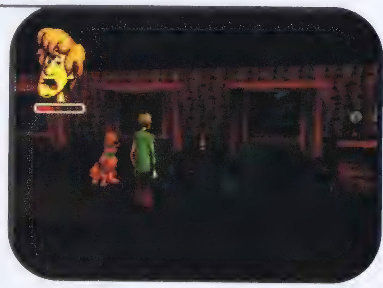


Regresa al ala egipcia, toma el camino de la izquierda, donde hay un corredor, ahí te aparecerá el Black Nigth, para que no te asustes, tienes que esconderte en la pared del pasillo donde están los geroglíficos, usa el casco egipcio para que te escondas convirtiéndote en una pintura, con esto el Black Nigth se confunde y se va.



Ve al fondo del pasillo al lado de donde salió el Black Nigth y encontrarás los lentes de Velma.

Dirígete a la puerta de madera que está en frente de donde salió el Black Nigth, aquí tienes que usar la llave que el policía te dió, dentro de este cuarto, encontrarás una lámpara.





Ve al ala prehistórica donde estaba Velma y regrésale sus lentes, luego ella estará con tus amigos esperando que les vayas a dar todas las pistas, recuerda que todos están en el Hall. Después de dejarles las pistas, tienes que ir por el Black Nigth a la Sala de la Prehistoria donde estaba Velma. El caballero te tiene que perseguir hasta que llegues a la ala Egipcia y ahí entre todos lo atraparán. Se descubrirá quién es el Black Nigth, vendrá la policía por él y así terminas el primer caso del cartucho.

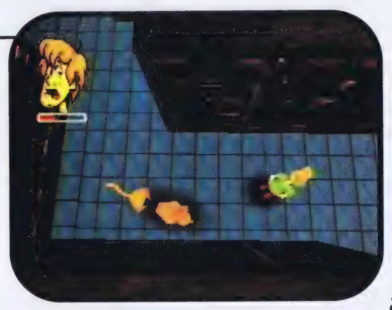


Icono	Objeto	Categoría	Localización	Icono	Objeto	Categoría	Localización
	Shiping Invoice	Pista	Junto al camión		Hand kerchief	Pista	Junto al camión
	Extinguidor	Herra-mienta	Derecha del camión		Canvas	Pista	Te la da Velma
	Brocha	Pista	Cuarto secreto de galería de arte		Canvas	Pista	Cuarto secreto de galería de arte
	Llave Guardia	Herra-mienta	La tira el policía		Bolsa de arena	Pista	Sarcófago
	Lámpara	Pista	Cuarto en la ala egipcia		Cuerda	Pista	Te la da Velma
					Grabador a	Pista	Cuarto de cera

Capítulo 2 Snow Ghost



Ahora, la Máquina del misterio ha sido requerida para una misión en los alpes: Descubrir el misterio del Snow Ghost. Tus amigos se meten al albergue y te mandan a encontrar pistas, lo primero que tienes que hacer es ir hacia el fondo de la villa y encontrar unos trozos de madera, ahí te encontrarás al enemigo y te perseguirá hasta la entrada del albergue " Wolf end Lodge" ya adentro estarás a salvo y le tendrás que dar a Fred lo que te encargó para que puedas seguir buscando pistas.



Ya dentro del albergue tendrás que entrar a la biblioteca que es la primera puerta de la derecha, ahí encontrarás un individuo que está mandando señales al autor intelectual de todos los misterios, el hombre que está en la biblioteca te perseguirá y tú debes evitar que te alcance y salirte rapidamente, regresa a donde estaba dicho individuo y encontrarás un talonario de cuenta.

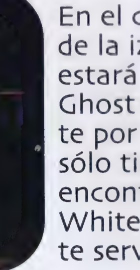


En el cuarto de enfrente de la biblioteca encontrarás 2 ítems un corset y un poco de pegamento, los cuales podrás usar después para esconderte, debes tener cuidado porque en las ventas te saldrá el Snow Ghost.

Al fondo del pasillo, a mano derecha, podrás encontrar una cocina donde ya sabes que ahí te recargas de energía, donde tu fiel amigo Scooby te arroja la comida hacia atrás, y harás gigantes sandwhiches a manera de apilamiento, para que te los comas y recargues todo lo que te falta de energía y recobres el aspecto en el espantómetro.





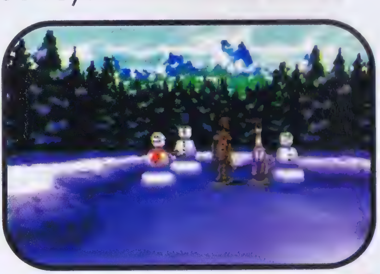


En el cuarto de la izquierda, estará el Snow Ghost esperándote por la ventana, sólo tienes que encontrar una White Sheet que te servirá de pista.



Ahora sal del albergue y encontrarás a tus amigos, ahí tienes que darles todas las pistas que hayas encontrado para que se te abra el siguiente camino de la izquierda donde había una gran pala de nieve.

Ya que se abrió el camino donde estaba el camión recogenieve, te encontrarás una vereda y ahí estará de nuevo el Snow Ghost, para que te deje de perseguir y se vaya confundido tienes que usar el pegamento en donde están los muñecos de nieve (el coil) así te harás muñeco y no se dará cuenta dónde estás.









Dirigete hacia la izquierda y te encontrarás una casa de tala de árboles, métete y descubrirás que hay un hueso, tómalo y sal de ahí, ve hacia la cueva que está a la derecha saliendo dicha casa.

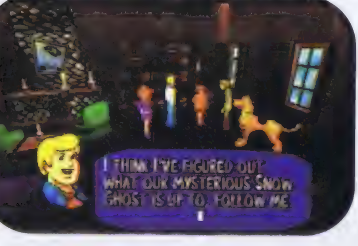
Dentro de la cueva estará, un perro feroz el cual le tienes que dar el hueso que te encontraste dentro de la casa de tala de madera, y te abrirá el paso a la cueva.



Después de que ya te deje pasar el perro puedes entrar a la cueva ahí encontrarás un templo donde está el Sr. Chin Li, este es uno de los personajes que han vivido asustados por el Snow Ghost. El Sr. Chin Li te entregará una llave de metal.



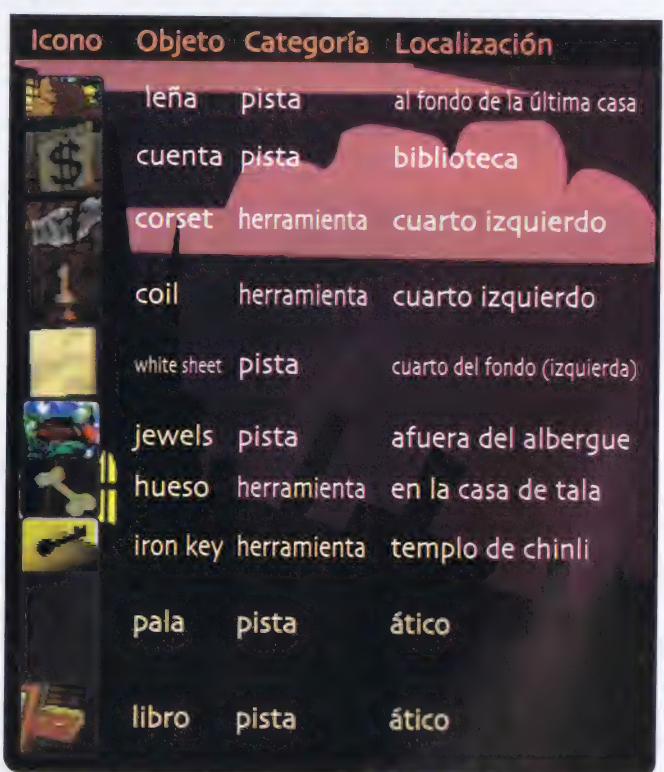
Regresa de nuevo al albergue para que vayas a la ultima puerta que estaba cerrada y poderla abrir con la llave que te dio el sr chinli, tienes que subir por la escalera para llegar al atico, al fondo de este vas a encontrar una pala y un libro.



Cuando salgas del ático, otra vez encontrarás a tus amigos, pero ahora en el lobby del albergue y ahí tienes que darles todas las pistas que hayas encontrado en el camino.



Ahí te dicen qué es lo que tienes que hacer, tienes que dirigirte a la cueva y encontrar al Snow Ghost, de nuevo tienes que llevarlo de regreso a la entrada del albergue para que ahí lo atrapen, hay que llevarlo a la cabaña de esquiar, mientras vas esquiando con tu amigo Scooby en los brazos, te perseguirá el Snow Ghost por todo el descenso, una vez que bajaste, entre todos lo atraparán y sabrán la identidad secreta del malhechor.



Icono	Objeto	Categoría	Localización
	leña	pista	al fondo de la última casa
	cuenta	pista	biblioteca
	corset	herramienta	cuarto izquierdo
	coil	herramienta	cuarto izquierdo
	white sheet	pista	cuarto del fondo (izquierda)
	jewels	pista	afuera del albergue
	hueso	herramienta	en la casa de tala
	iron key	herramienta	templo de chinli
	pala	pista	ático
	libro	pista	ático

Y asi finalmente se termina el 2 caso de la maquina de misterios, descubriendo que el anfitreon del albergue resulto ser el Snow Ghost. Esto serian los 2 primeros capitulos, continuará en el siguiente numero esperalos





POKéMON
STADIUM
2
En total 3D
gamela
NINTENDO 64
www.nintendo.com



ESPN National Hockey Night

Para todos los fans del Hockey sobre hielo ha llegado este título para tu GBC, donde se encuentran todos los equipos de la NHL que como en todos los juegos de deportes, cada equipo tiene características diferentes en cuanto a movimientos, velocidad, etc.



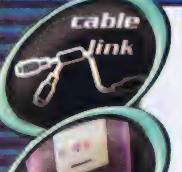
Como en todos los juegos de equipos, en el menú vas a poder encontrar varios modos de juego como es el tradicional Exhibition donde sólo juegas a terminar un partido y ahí ver todas tus habilidades; contra el CPU pero sin tener que llegar a ganar algún trofeo o algo así.



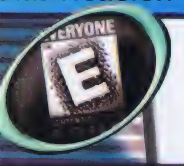
Compañía



Compatible con



Clasificación



Memoria



Categoría



Lanzamiento





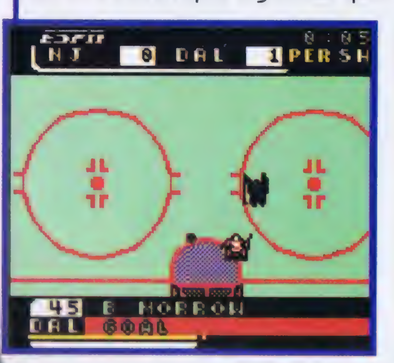


Consta también con un modo de Season, donde vas a llevar a tu equipo de partido en partido para obtener la preciada copa; en caso que te descalifiquen, tendrás que volver a empezar. Claro, en este modo se llevan a cabo todas las reglas que hay en el hockey profesional por ejemplo, que no te puedes pasar con el "pot" detrás de tu portería a menos que el otro equipo lo haya tocado, y en cuanto pase esto, el "pot" se para y se empieza a jugar desde círculo más cerca que se encuentra pintado en el hielo.

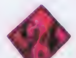


En todos los juegos de deportes también se encuentra el modo de Practice donde sólo juegas por jugar un partido, pero algo muy innovador es que ahora puedes escoger de 1 hasta 6 jugadores.

Otro modo que vas a encontrar en este título es el de Shootout que significa que tendrás que anotar un gol, tratando de burlar al portero desde la media cancha esto nada más es para que cuando te marquen un Shootout durante el juego, los puedas anotar sin ningún problema.





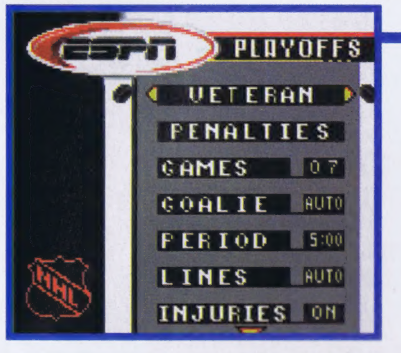




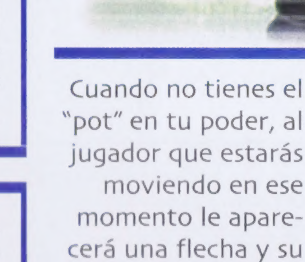
Obviamente también estará el modo de los Playoffs donde te dan una agenda para que reliaces todos los



juegos y no tengas que empezar desde el primero, sino que podrás empezar desde las semifinales del torneo.



Puedes escoger la forma de jugar de los jugadores: Rockie, Veteran, esto quiere decir que también tiene diferente dificultad al jugar, puedes escoger cuántos equipos jugarán en el torneo o en playoffs.



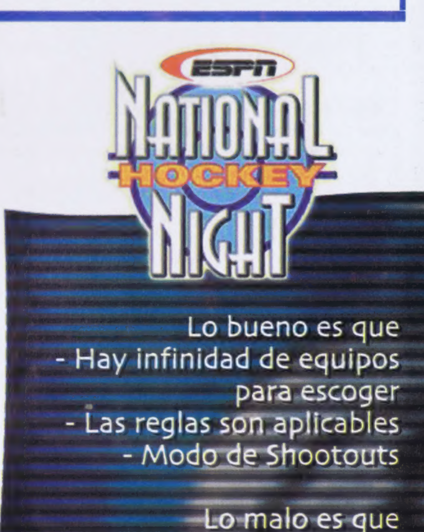
Cuando no tienes el "pot" en tu poder, al jugador que estarás moviendo en ese momento le aparecerá una flecha y su número lo puedes cambiar con el botón de disparo y así tener un ágil movimiento de jugadores durante el juego.

Dentro del juego también hay golpes, empujones, etc. como en los juegos profesionales y claro, si hay algún fault muy penalizado, mandarán al jugador a la congeladora 2 minutos, en este momento el otro equipo tiene 2 minutos para hacer una jugada de poder, es decir que el equipo que se queda con 5 jugadores tiene todavía más ventaja de anotar un gol.





Cuando estás atancando al otro equipo y tienes oportunidad de tiro, algo que es muy real en este cartucho es que puedes sostener el stick de tu jugador durante un tiempo para que tires más fuerte esto es como un i ncremento de fuerza en el disparo.



Lo bueno es que
- Hay infinidad de equipos para escoger
- Las reglas son aplicables
- Modo de Shootouts

Lo malo es que
- No hay toma de cámara todo es visto por arriba
- Es muy tardado meter gol





Extra de Ultima Hora

Como es costumbre, dos semanas antes del E3 nos enteramos de varias noticias interesantes que Nintendo revelará en dicho evento... y como es costumbre, por razones de tiempo y espacio, te enterarás con más detalle en el número de Julio, pero aquí tienes un pequeño adelanto... a las carreras, pero algo es algo, ¿no? =)

Dinosaur Planet y Eternal Darkness... cancelados

Pues, a pesar de que nuestras sospechas de la cancelación del título de Rare, Dinosaur Planet y del de Silicon Knights, Eternal Darkness, comenzaron desde febrero de este año, realmente no quisimos decir nada hasta que no fuera oficial, pero, aunque aún no lo es, ya es hora de confirmarlo. Estos títulos que estaban a punto de salir para el Nintendo 64 han sido cancelados por sus respectivas compañías. Esto se deduce por dos razones simples: La primera, es que, en el caso de Dinosaur Planet, Rare ha removido este título de la lista de sus juegos para Nintendo 64, siendo que desde que lo mostró en el E3 del año pasado siempre lo mantuvo en ella, a pesar de los rumores, pero, extrañamente, a sólo dos semanas del E3 de este año, lo desapareció. La otra razón, que también incluye a Eternal Darkness, hace a este caso aún más evidente. Una tienda "online" muy importante de videojuegos en Estados Unidos (la Electronic Boutique), realizó hace meses la preventa de estos dos cartuchos y a finales de Abril envió un e-mail a todas las personas que habían preordenado el juego, explicándoles que como estos dos cartuchos habían sido cancelados, no habría ningún cargo a su tarjeta de crédito. Más claros no pudieron ser. Pero... ¿Qué pasará con estos títulos? Estamos casi seguros de que serán llevados al Game Cube y, de hecho, tenemos plena confianza en que, si no los muestran en el E3, por lo menos los anunciarán (perdónanos, pero recuerda que en el momento en el que escribimos esto aún no se realiza este evento). Por ahí corre un rumor de que Dinosaur Planet, por idea de Shigeru Miyamoto, se convertirá en un juego llamado "Star Fox Adventures", pero francamente lo dudamos mucho. E3

No hay quinto malo

Es oficial. Midway se encuentra trabajando en la secuela de esta exitosa serie occidental de juegos de peleas. Muy poco se ha hablado al respecto y de lo que sabemos, te podemos decir que este título aparecerá en varias plataformas, entre ellas el Game Cube y que, al parecer, le dará un giro completamente nuevo a lo que ya se conocía. De los personajes tampoco se ha hablado mucho pero se dice que Scorpion regresará a la acción y, por ende, Sub-Zero también estará ahí. E3

Las super estrellas de Nintendo están de vuelta

Esta noticia sí nos dejó fríos. Smash Brothers 2 se está cocinando. Lo más seguro es que sea mostrado en el E3. No hay detalles, como es costumbre en los juegos de Nintendo, lo único que te podemos anticipar es que es casi seguro que sea un "launching title" (o sea, que saldrá al mismo tiempo que el Game Cube). E3

Rumores del E3

1. Se dice que el sistema Online del Game Cube será presentado en el E3 y también se dice que se explicará la verdadera función que tendrá el Game Boy Advance con este sistema.
2. Perfect Dark y Conker's Bad Fur Day, en su versión de Game Cube, serán anunciados.
3. Ubi Soft será la compañía que más juegos muestre para el Game Cube.
4. Camelot se encuentra trabajando en un RPG para el Game Cube.
5. Left Field está preparando un juego de deportes para el GC que saldrá junto con el sistema.
6. Capcom no presentará Resident Evil 0 en el E3, pero lo anunciará y soltará más screenshots.
7. Por ahí se dice que Square tiene planeado lanzar Final Fantasy XII para muchas plataformas, incluido el GC, ya que la función Online de este juego será indistinta a las consolas y, por ejemplo, un jugador en el Playstation 2 podrá jugar con otro del GC sin problemas. Se dice que esto se confirmará en el E3.
8. Capcom está preparando un juego Online para el Game Cube y lo anunciará en el E3.
9. Un juego de Die Hard (Duro de matar), programado por Bit Corp. (quienes se estaban encargando de Riqa para N64), saldrá para el GC con opciones exclusivas.
10. Acclaim está trabajando en varios títulos para el GC, y, aunque no ha confirmado la cuarta parte de la serie Turok, ya confirmó Dave Mirra Freestyle BMX 2 para esta consola.

Los Rayados

¿Recuerdas que en el número de Abril te platicamos acerca de la nueva I-zone convertible? Bueno, pues nuestros amigos de Polaroid nos regalaron una y la rifamos en la redacción (el Rayado fue Densho). ¡Realmente esta cámara está genial! Ya que tienen las mismas funciones que la I-zone que ya conoces, pero, obviamente el diseño está de pelos y tiene carátulas intercambiables para que la tengas a tu gusto (incluso puedes encontrar una carátula que combine con tu ropa)... de verdad que esta cámara merece que la lleves a cualquier parte para te tomes muchas fotos con tus cuates, sobre todo ahora que ya vienen las vacaciones. Y, hablando de esto... ¿te gustaría tener una? Bueno, pues aquí tenemos cuatro de estas I-zone convertibles para ti. ¿Que cómo le haces? Fácil. Sólo debes enviarle un dibujo (en el sobre, claro) de Conker, de Wario o de Geese Howard a Adeleine. Los cuatro mejores y más originales, obtendrán una de estas I-zone convertibles. Recuerda que debes incluir todos tus datos (nombre, dirección, teléfono y/o e-mail), de lo contrario, tu carta no será tomada en cuenta. Sólo serán tomadas en cuenta las cartas del interior de la República Mexicana y tienes hasta el 30 de Junio para hacernos llegar tu dibujo. Y tú... ¿Ya tienes tu I-zone convertible?



RESET

Pues la espera ya terminó (bueno, para nosotros, je je je). En el E3 2001 se resolverán todas las dudas que rodean al misterioso Game Cube y te daremos todos los detalles en el siguiente número de Club Nin, junto con otras sorpresas que tenemos preparadas con respecto al artículo de este mismo evento. Además, desempolva tu Banjo-Tooie, porque vamos a dar los tips de este título y tendremos los primeros análisis de los mejores juegos del Game Boy Advance. ¡Nos vemos el próximo mes!

Disfruta la experiencia de navegar por el ciberespacio de EsMas niños

¡EN VIVO!

PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO abre sus puertas para que todos los niños puedan jugar, tocar y aprender, con la recreación de las diferentes secciones de



Todas estas secciones estarán llenas de sorpresas. Por supuesto, también encontrarás al Capitán EsMas, a Gálix y al resto de la tripulación. No te pierdas esta nueva exposición temporal* y vive una emocionante aventura.

Y sigue entrando a EsMas niños donde siempre hay algo nuevo y divertido.

www.esmas.com

PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

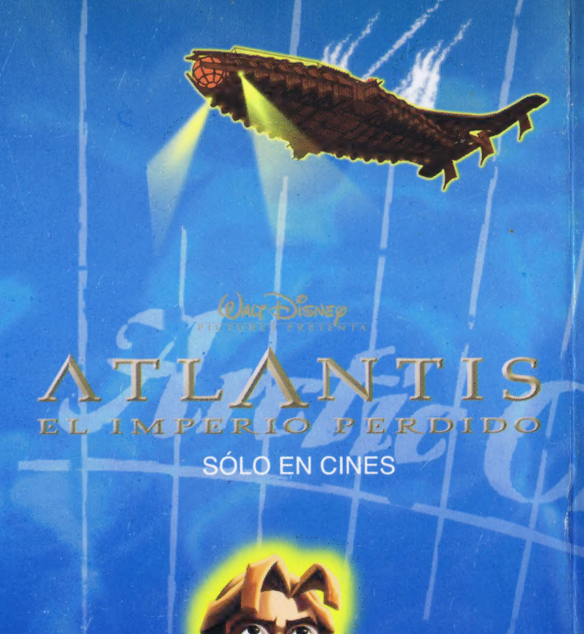
*La entrada a la exposición temporal de EsMas niños está incluida en la admisión al museo.



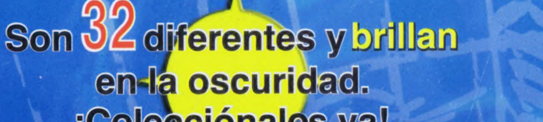
EL IMPERIO DE ATLANTIS YA NO ESTÁ PERDIDO.

Busca los Aqua-Stickers con los personajes de la película Atlantis de Disney. Son 32 diferentes y brillan en la oscuridad.

Pon tu dedo sobre los recuadros negros de la parte posterior de los Aqua-Stickers, descubre el número secreto y juega con tus amigos. El que saque el número más grande, se queda con el Aqua-Sticker.



SÓLO EN CINES















CHOCOLATE ES ENERGÍA

